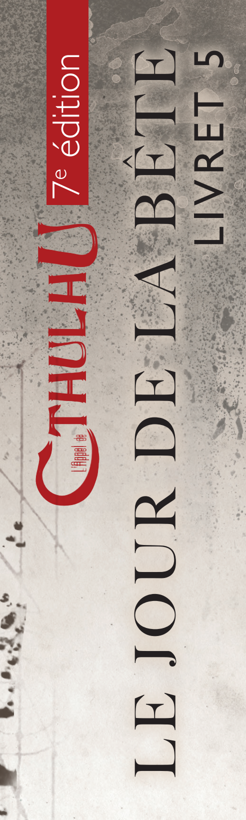


ÉDITIONS SANS-DETOUR





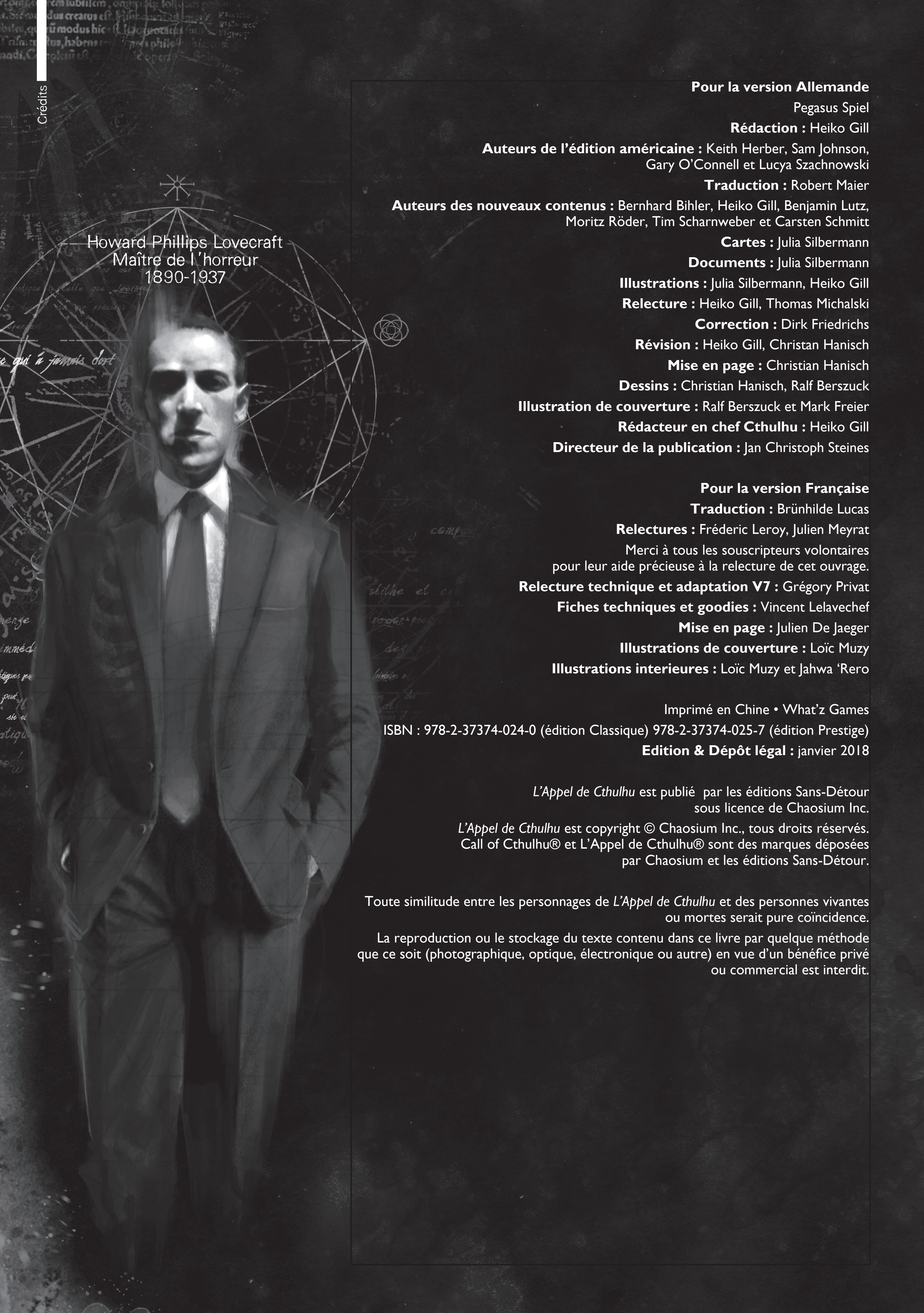
Jeu de rôle d'horreur dans l'univers de H. P. Lovecraft

Le Jour de la Bête

Une campagne dans L´Appel de Cthulhu de H.P. Lovecraft

Livret 5

Éditions Sans-Détour



Pour la version Allemande

Pegasus Spiel

Rédaction : Heiko Gill

Auteurs de l'édition américaine : Keith Herber, Sam Johnson, Gary O'Connell et Lucya Szachnowski

Traduction : Robert Maier

Auteurs des nouveaux contenus : Bernhard Bihler, Heiko Gill, Benjamin Lutz, Moritz Röder, Tim Scharnweber et Carsten Schmitt

Cartes : Julia Silbermann

Documents : Julia Silbermann

Illustrations : Julia Silbermann, Heiko Gill

Relecture : Heiko Gill, Thomas Michalski

Correction : Dirk Friedrichs

Révision : Heiko Gill, Christan Hanisch

Mise en page : Christian Hanisch

Dessins : Christian Hanisch, Ralf Berszuck

Illustration de couverture : Ralf Berszuck et Mark Freier

Rédacteur en chef Cthulhu : Heiko Gill

Directeur de la publication : Jan Christoph Steines

Pour la version Française

Traduction : Brünhilde Lucas

Relectures : Fréderic Leroy, Julien Meyrat

Merci à tous les souscripteurs volontaires pour leur aide précieuse à la relecture de cet ouvrage.

Relecture technique et adaptation V7 : Grégory Privat

Fiches techniques et goodies : Vincent Lelavechef

Mise en page : Julien De Jaeger

Illustrations de couverture : Loïc Muzy

Illustrations interieures : Loïc Muzy et Jahwa 'Rero

Imprimé en Chine • What'z Games

ISBN : 978-2-37374-024-0 (édition Classique) 978-2-37374-025-7 (édition Prestige)

Edition & Dépôt légal : janvier 2018

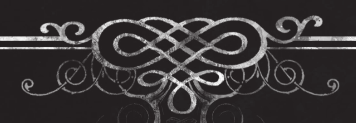
Table des matières

chapitre IX

Le bal des îles



Où les investigateurs doivent agir efficacement pour éviter la destruction de l'île de Malte…



Investigation	5/5
Action	3/5
Exploration	3/5
Interaction	3/5
Mythe	1/5
Style de jeu	Investigation occulte
Difficulté	Éprouvés
Durée estimée	14-16h
Nbre de joueurs	3-5
Types de personnages	Investigateurs du chapitre VIII
Époque	Janvier 1929

Chronologie

Le bal des îles se situe dans la continuité du *Château des ténèbres*. Il s'adresse donc exclusivement aux investigateurs qui ont fui la forteresse du baron Hauptmann. Du fait de la mise en quarantaine de l'île de Malte, il est impossible que d'autres personnages rejoignent le groupe.

Implication des investigateurs

Après leur fuite de Transylvanie, les personnages atterrissent à Malte où ils sont confondus avec des agents de la couronne britannique.

En quelques mots

Les investigateurs prennent le commandement d'une unité de soldats avec lesquels ils ont pour mission d'éradiquer un groupe de dangereux terroristes et de neutraliser leur leader. Une première opération les mène dans des chantiers navals abandonnés où se trouve un groupe de séparatistes. Ils apprennent alors que ces derniers bénéficient d'un soutien financier conséquent, construisent une bombe, possèdent une souche du typhus, sont coupables d'un braquage de banque et s'apprêtent à assassiner un sénateur. Toutes ces informations s'entrecroisent et permettent notamment aux investigateurs de remonter la piste de l'expérience Cromwell, une série de tests pratiqués quelques années plus tôt autour d'une bande sonore rendant fou. Pendant ce temps, le plan de la Confrérie se met progressivement en place. Tous les éléments s'imbriquent petit à petit les uns avec les autres pour mener vers un conflit d'ordre mondial lors duquel Malte serait réduite en cendres. Les investigateurs réussiront-ils à stopper les plans de la Confrérie et à éviter la diffusion d'une transmission radio qui provoquerait la perte de nombreuses vies humaines ?

Enjeux et récompenses

- **Éviter un conflit mondial.** Après les événements de Londres, l'île de Malte est le deuxième lieu où la Confrérie de la Bête tentera de déstabiliser l'équilibre politique mondial. Les enjeux sont toutefois nettement plus importants que dans *London Calling*, car un échec des investigateurs signifierait une destruction pure et simple de Malte, avec toutes les conséquences géopolitiques qui vont avec.
- **Décrypter les documents trouvés dans la forteresse Hauptmann.** Les investigateurs devront prendre le temps d'étudier les documents ramenés de Transylvanie pour pouvoir découvrir l'emplacement exact du tombeau de Nophru-Ka.
- **Quitter Malte.** Les investigateurs ont de grandes chances d'être tués si leur véritable identité est découverte. Le problème est que Malte a été coupée du reste du monde à peine une semaine avant leur arrivée sur décision de l'Amirauté. La résolution des événements de ce scénario leur permettra de quitter l'île sur un navire en direction d'Alexandrie.

Ambiance

Le bal des îles revêt une ambiance proche de la guérilla urbaine : des opérations militaires au milieu des civils, une obligation d'agir vite et efficacement, et une menace pouvant mener à une situation de guerre. Le Gardien peut s'inspirer des films suivants : *La Bataille d'Alger* (Gillo Pontecorvo, 1966), *La Chute du faucon noir* (Ridley Scott, 2001), *Tropa de Elite* (José Padhila, 2008) ou *Greenzone* (Paul Greengrass, 2010). La série *24* (Joel Surnow/Robert Cochran, 2001) peut également donner une idée du rythme à entretenir tout au long du scénario pour donner aux joueurs une impression d'urgence constante.

À l'affiche

Les Fils de la Terreur

Ce sont eux qui organisent les événements qui vont secouer Malte. Ils sont infiltrés au sein du groupe séparatiste L'Aigle de Malte.

Patricia Bardwell

Leader des Fils de la Terreur sur Malte, elle a pour but de réduire l'île en cendres. Son plan, minutieusement préparé, contient un grand nombre de diversions et de fausses pistes destinées à éloigner les gêneurs de l'objectif principal.

Les Fils de la Terreur tentent à nouveau de provoquer des soulèvements politiques. Cependant, contrairement aux plans de Londres, il en va de la destruction pure et simple de l'île de Malte pour déstabiliser l'équilibre politique du monde.



La situation de départ du chapitre IX

L'aventure succède immédiatement au **chapitre VIII**, car l'avion qui a permis aux investigateurs de fuir la Transylvanie les emmène directement à Malte. Là-bas, ils travaillent contre leur gré sous une fausse identité pour les services secrets britanniques et, au même moment, pour les rejetons locaux des Fils de la Terreur. Un « apport » de nouveaux personnages pour compenser les pertes du chapitre précédent n'est donc pas possible.

Les événements de ce chapitre

Les investigateurs sont mêlés à leur insu aux plans du baron Hauptmann : l'infiltration dans l'administration britannique de Malte de faux agents secrets. L'avion qu'ils ont pris atterrit sur Malte et laisse les personnages aux mains d'un militaire britannique, qui les prend pour des agents du MI6. Leur mission consiste à détruire un dangereux groupe de terroristes maltais.

Les investigateurs se retrouvent à la tête d'une unité de soldats avec lesquels ils doivent éradiquer les terroristes. Des indices concernant les plans des radicaux peuvent être découverts ; en parallèle, les investigateurs ont un peu de temps pour examiner les écrits recueillis au château et panser leurs blessures. Au fur et à mesure que les indices s'accumulent, les personnages découvrent l'une des planques des terroristes et la clé pour déchiffrer leur code secret. Une transmission radio trahit manifestement la date et le lieu de la prochaine attaque. Ils réussissent ainsi à en éviter toute une série et même à protéger un sénateur américain.

La situation politique escalade brusquement lorsqu'un croiseur britannique se retrouve sous l'influence des terroristes et que le bateau, sous la responsabilité du sénateur américain, attaque le port de Malte pendant une cérémonie. Lorsqu'un officier britannique est visiblement lynché dans une prison américaine et que la situation dégénère encore, les investigateurs n'ont rien de moins à faire que d'empêcher un conflit mondial sur le point d'éclater. Leurs investigations les mènent sur les traces d'une ancienne expérience militaire ; une bande sonore qui rendait fous tous ceux qui l'écoutaient a été examinée dans ce cadre. À la dernière minute, ils doivent également empêcher une attaque prévoyant de répandre le typhus sur Malte. Ce n'est qu'ensuite que l'ampleur du plan machiavélique se dévoile : les Fils de la Terreur prévoient d'infecter l'île ainsi que plusieurs bateaux de guerre britanniques et américains par le biais de la bande sonore.

Les personnes importantes de ce chapitre

Major général Ansley McPhee
Ce soldat expérimenté doit maîtriser une vague de terreur

Edward Shorley
L'amour le rend aveugle et fait de lui un traître

Hiram W. Johnson
Le sénateur américain est en danger

François Renault
Ce voleur habile peut fournir un aperçu des origines des événements

Maria Bonnici
Cette Maltaise naïve seconde les séparatistes et sera ensuite une source d'informations importante

Timothy Watson
Cet agent SIS peut être très fatiguant

Luis Harper
Cet US Marshal est un Fils de la Terreur

Patricia Bardwell
Cette Fille de la Terreur veut réduire Malte en cendres

Joseph Galea
Le roi de la contrebande est devenu un séparatiste fanatique

Histoire

La bande sonore de Cromwell

Jusqu'en 2500 avant J.-C., Malte était dominée par ses temples mégalithiques. Cependant, cette culture disparut brusquement et laissa l'île dépeuplée. Les historiens ne s'accordent pas sur les raisons de cette extinction humaine (sécheresse, épidémie ou montée des eaux). Aucune arme n'ayant été trouvée, les scientifiques excluent la thèse d'affrontements guerriers. Ce que personne ne sait, c'est que QUELQUE CHOSE a fait sombrer les habitants dans la folie, ce qui a vidé l'île de sa population. Pendant des millénaires, cette chose resta dissimulée ; elle fut redécouverte en 1925 dans l'un des temples au nord-ouest de l'île, près de Cirkewwa.

Cette trouvaille recouverte de sel et de saletés était si impressionnante et étrange qu'elle ne fut non pas emmenée dans un musée, mais dans un ancien bunker militaire britannique. Elle y fut examinée par des archéologues et des militaires. Néanmoins, au premier contact avec l'artéfact nettoyé, le groupe d'experts et toutes les personnes présentes dans le bunker périrent. Un deuxième groupe s'y essaya, mais ne fut pas plus heureux malgré toutes les précautions prises. La destruction fut si rapide et totale que le troisième groupe missionné pour enquêter ne trouva aucun indice de ce qui les attendait et connut le même sort que leurs prédécesseurs.



À partir de ce moment, des prisonniers furent envoyés au bunker avec des micros sur eux pour enregistrer leurs derniers instants devant l'artéfact. Lorsqu'une quatrième équipe d'expert, sous la direction du Dr Cromwell, écouta les enregistrements dans la supposée sécurité d'un bureau loin du bunker et de l'artéfact, le résultat fut le même, car la bande transmettait tout de même l'essence d'annihilation de toute vie. Cette fois, il y eut un survivant, la sentinelle Gus Lister. Le dernier collaborateur de l'équipe, le Dr Amos Gardener, absent au moment fatidique, eut le déplaisir de la découverte des cadavres de ses collègues et de son mentor ; il emmena alors la bande.

Après le trépas cruel et inexpliqué de plus de vingt personnes, sans pour autant en savoir plus sur l'artéfact, le bunker fut détruit et le tout fut enseveli sous l'eau. Malgré la destruction de ce document désigné sous le nom de « bande de Cromwell », des rumeurs circulèrent parmi les militaires ; une arme si puissante n'avait pas pu être abandonnée sans autre forme de procès.

Le Dr Gardener, sous l'influence de l'enregistrement qu'il portait sur lui, sombra petit à petit dans la folie. Il se sentait responsable des expériences de son mentor et fit interner le soldat Gus Lister. Comme il ne voulait pas voir l'enregistrement tomber entre de mauvaises mains et être utilisé comme une arme de destruction massive, il le sortit du complexe militaire et le déposa dans un coffre de la British National Bank de Malte. Il mourut avant de pouvoir réfléchir à la suite de son existence.

Les Fils de la Terreur

Début 1927, le baron Hauptmann apprit l'existence de l'enregistrement. C'était une excellente opportunité pour faire un essai en conditions réelles du premier zombie électronique du Dr Dieter, la Californienne Patricia Bardwell. Ces créatures dont le cerveau est soumis aux ordres du baron grâce aux manipulations du Dr Dieter furent envoyées à Malte pour se procurer l'enregistrement, mais également pour élaborer un plan permettant de faire un maximum de dégâts lors du Jour de la Bête. Les activités de Mlle Bardwell furent entraînées dans leur propre dynamique et plus les contours du plan s'affinaient, plus elle perdait de vue ses délais.

Patricia Bardwell est une personne plutôt insignifiante, jolie sans être belle, polie mais pas charmante. Elle dispose d'un esprit affûté et d'une absence de scrupules qui l'aide à dépasser toutes les limites, mais surtout d'un don extraordinaire pour manipuler son entourage.

Die Maltese Ajkla (Aigle de Malte)

Patricia Bardwell entreprit tout d'abord des recherches discrètes du côté du roi de la contrebande, Joseph Galea, bien connu pour ses idées nationalistes ; il souhaitait en effet mettre un terme à la soumission de Malte aux Britanniques. Cet homme dur tomba sous son charme et forma le groupe séparatiste « Maltese Ajkla » (Aigle de Malte) avec des ouvriers de chantiers navals, des pêcheurs, des agriculteurs et des artisans. Sous l'influence de Patricia Bardwell, son combat se radicalisa.

La récupération de l'enregistrement

Pour exécuter son plan diabolique, Patricia Bardwell a besoin de la bande sonore de Cromwell. Par conséquent, elle engage le cambrioleur François Renault, très en vue (et recherché) en France, pour entrer par effraction à la British National Bank. Pendant que l'Ajkla vole le contenu des coffres afin de financer l'entreprise, Patricia Bardwell emporte l'enregistrement.

L'escalade de la terreur

L'Ajkla commence ensuite son combat armé contre les militaires britanniques. Plusieurs fois par semaine, des bombes explosent devant des casernes militaires et des clubs fréquentés par des soldats et officiers britanniques.

Pour parvenir à maîtriser ces attaques terroristes, le major général Ansley McPhee de l'administration britannique demande des renforts de Londres, comme Patricia Bardwell



l'avait prévu. Cette demande atterrit sur le bureau du jeune sous-officier Edward Shorley. Patricia Bardwell avait déjà pris contact avec lui et prodigué ses faveurs jusqu'à ce qu'il tombe amoureux d'elle et lui soit dévoué corps et âme. Sans s'en rendre compte, il lui livrait des informations et manipulait les messages pour elle, car il ne dispose pas d'assez d'influence pour éviter les éventuelles investigations.

Patricia Bardwell s'arrangeait donc pour que les demandes soient détournées et que des pantins acquis à leur cause soient envoyés à la place des agents du MI6. Ces « héros » qui en savent le moins possible doivent suivre une piste tracée avec soin pour déjouer plusieurs attaques.

Ironie du sort, ces faux vrais agents sont les investigateurs... ce qui pourrait bien faire échouer ce plan si minutieusement mis en place.

Le sénateur et son escorte

Toutes les machinations visent un seul et même objectif : l'enregistrement doit être entendu par le plus grand nombre. Quoi de mieux que les haut-parleurs d'un bateau de guerre ! Pour cela, l'Angleterre et les États-Unis doivent être poussés à se faire la guerre grâce à une série de drames politiques.

Une épidémie de typhus constitue une autre pierre angulaire du plan. L'agent pathogène de l'épidémie provient des laboratoires de NWI en Californie et a été développé par M. Shiny. Le charmant agent de l'United States Marshall Service Luis Harper, zombie électronique du Dr Dieter, est arrivé sur l'île le 1er février en compagnie du sénateur californien Hiram Warren Johnson, avec la souche virale dans ses bagages. Le sénateur se trouve actuellement sur l'île pour examiner le renforcement potentiel de la collaboration économique entre les États-Unis et la Grande-Bretagne.

L'épidémie de typhus

À l'aide du biologiste Dr Boris Lazlow, Patricia Bardwell infecta une énorme quantité de trousses de pansements qu'elle stocke à présent à l'aide de la Maltaise Maria Bonnici dans les entrepôts de la marine britannique.

Bientôt, les bombes qui exploseront sur l'île dans des lieux animés devront faire aussi peu de morts que possible, mais beaucoup de blessés qui seront traités avec des bandages infectés, parfait pour une propagation rapide de la maladie sur l'ensemble de l'île.

Voici donc le plan : des actions ciblées pour accroître la tension entre les grandes puissances jusqu'au point de rupture (attaque britannique sur le sénateur américain, meurtre d'un officier britannique par un Américain). La présence militaire sera à son maximum et des « héros » éviteront une catastrophe imminente. Les Américains et les Britanniques fêteront alors leur réconciliation et comme c'était la coutume à l'époque, tiendront un discours diffusé par radio, couvrant tout l'espace méditerranéen. En effet, l'objectif est de passer la bande sonore de Cromwell pendant cette allocution en direct.

Les services secrets de Sa Majesté

À sa fondation, le MI6 était responsable de la marine, mais il s'orienta au cours du temps vers l'espionnage international et devint alors le SIS. Pendant la guerre, les services secrets obtinrent de grands succès et à partir de 1919, ils collaborèrent avec le service diplomatique du ministère des Affaires étrangères, sous la direction de George Mansfield Smith-Cumming.

Le SIS est toujours sous les ordres de l'Amirauté. Les agents s'emportent en permanence, car leurs moyens ont été réduits après la guerre et tout amiral est habilité à se mêler aux affaires internes du service.

Dans les années 1920, le SIS dirige le contrôle des identités de tous les ambassadeurs britanniques et leurs représentants. L'officier responsable des ambassadeurs est également le chef du service jusqu'au début des années 1930. La mission principale de ce service sur Malte est l'observation des activités communistes, et ces derniers temps fascistes, dans la zone méditerranéenne. Ils se chargent également de la surveillance des échanges radio et des troubles sur l'île. Ils s'occupent aussi de la protection des diplomates ainsi que des membres de la marine (étant toujours soumis à la flotte).

Le directeur et supérieur hiérarchique direct des investigateurs est le commandant Sir Roderick Arthur Montague, un homme vain et formaliste peu compétent, aux manières et à l'apparence irréprochables. Il leur demande un respect strict du protocole et de la hiérarchie. Tant qu'Ansley McPhee est vivant, il peut les protéger, mais après sa mort, le commandant sera leur interlocuteur direct et sa réaction aux frasques des investigateurs sera bien différente.

Première partie : Bienvenue à Malte

Cette partie se joue en à peine douze heures. Les investigateurs atteignent Malte à la tombée du jour.

Avec les manipulations de Patricia Bardwell, l'administration britannique part du principe que les personnages font partie du groupe d'intervention du colonel Dorset, tristement célèbre pour ses méthodes inhabituelles.

Si les investigateurs sont dans un état déplorable à la fin du **chapitre VIII** et qu'il serait insensé de les lancer directement dans le vif du sujet, le Gardien peut leur accorder un peu de répit (voir ci-dessous : *Phase de régénération et de recherche*). Ils seront alors emmenés par une ambulance dans un hôpital militaire, sans aucun contact avec le monde extérieur. Même si cette période est agréable, leur état de patients isolés est menaçant. Dès qu'ils sont en état, ils doivent mener leur mission à bien.

Reçu avec les honneurs militaires

Pour atterrir sur Malte, l'avion dispose des codes d'identification nécessaires. L'île est ainsi informée que l'appareil de l'officier très décoré des services secrets arrive. Le major général Ansley McPhee veut accueillir les passagers avec tous les honneurs qu'ils méritent.

Les pilotes annoncent leur atterrissage par trois coups contre la paroi. De là-haut, Malte est bien visible, même au crépuscule, identifiée avec un test d'INT. Seules des bribes du trafic radio pendant la descente sont compréhensibles, mais les pilotes parlent a priori avec une station militaire et disposent des codes adéquats.

En 1929, Malte ne possède qu'un aérodrome interdit au trafic aérien civil, encore en construction. L'aéroport n'est donc rien de plus qu'une prairie aplanie au ballast, à l'extrémité de laquelle se trouvent plusieurs camions. Une haie d'honneur formée par une trentaine de soldats est bien visible au bout, et des officiers attendent. Alors que l'avion roule encore, une fanfare commence à jouer. Une fois à l'arrêt, l'écoutille est ouverte de l'extérieur. Le major général Ansley McPhee s'avance et souhaite chaleureusement la bienvenue aux investigateurs. Tous les militaires haut placés sont de sortie pour rencontrer enfin le colonel Dorset. Sur son ordre, la haie d'honneur salue pendant qu'un camion-citerne commence à faire le plein de l'appareil. Les investigateurs sont dépassés par les événements et n'ont pas l'occasion de poser des questions ou de révéler leurs fausses identités.

Mise en scène convaincante du colonel Dorset

Qui est ce colonel ?

Les investigateurs doivent incarner une personne qu'ils ne connaissent pas. Par chance, personne sur l'île n'a jamais vu ni parlé au colonel. Seules les rumeurs leur sont parvenues, à propos de ses agissements en Afghanistan. Tout le monde étant persuadé que l'un des personnages est le colonel Dorset et que les autres font partie de son équipe, les questions concernant la vie et le travail des agents seront reçues avec le sourire. Le colonel Dorset est connu pour se glisser dans un nouveau rôle à chaque mission et se comporte avec ses supérieurs avec l'honnêteté et la franchise toutes britanniques. Le personnage qui se chargera de ce rôle devra donc bon gré mal gré s'en accommoder.

L'équipe du colonel n'est pas épargnée par les rumeurs. Il est de notoriété publique qu'ils courent les jupons et des étrangers censés ne pas parler un mot d'anglais ont été vu en compagnie des agents du SIS. Le major général Ansley McPhee est un fan inconditionnel du colonel et se réjouit tel un enfant de le savoir sur l'île.

Ne pas se faire démasquer

Si les investigateurs ne font pas assez attention à leur comportement de couverture, un agent britannique du nom de Timothy Watson se lance sur leurs traces. Il a démasqué de nombreux contre-espions allemands pendant la guerre et les a éliminés. Le Gardien peut l'utiliser pour donner du fil à retordre aux personnages. Une fois qu'il les a flairés, Timothy Watson rend visite aux investigateurs pour les interroger, les file et contrôle leurs histoires dans les moindres détails. Il leur fait bien sûr clairement comprendre que la potence attend celui qui sera démasqué. Dans la situation politique actuelle très tendue, la sentence de mort pourrait bien être prononcée par une cour martiale.

Les investigateurs doivent donc à tout prix s'efforcer de se montrer crédibles comme agents de la couronne. Un écart de conduite pourrait passer, mais au plus tard après la mort d'Ansley McPhee des mains d'un US Marshall, toute erreur pourrait conduire à leur perte.

Ressources particulières

Certes, les investigateurs se mettent en danger en jouant le rôle d'agents secrets, mais ils ont l'avantage de disposer de ressources importantes, tant qu'Ansley McPhee est en vie (décodeurs, analystes, soldats, armes, moyens de transport et financiers, etc.). Les formalités nécessaires à l'obtention de matériel prennent entre quelques heures et deux jours. Si les exigences des investigateurs sont déraisonnables, cela éveillera la méfiance de Timothy Watson. Le commandant Montague, leur supérieur, voudra aussi échanger quelques mots avec eux à ce propos.

Si le Gardien ne souhaite pas décider seul de l'attribution de l'aide ou de l'éveil des soupçons, il peut demander un test de Chance au groupe. La réussite peut être facilitée par leur bonne réputation (« Ce sont les héros qui ont sauvé le sénateur ! », « Ils ont empêché les attaques ! ») ou compliquée par des demandes immodérées (« Vous voulez quoi ?! Sortez d'ici sur-le-champ ! »).



Le major général Ansley McPhee étant sous pression, il en vient directement aux faits et noie déjà les personnages sous les informations :

- Il a demandé de l'aide de Londres et n'a reçu pendant deux semaines que de vaines promesses. Il se réjouit donc de la présence du colonel Dorset et de son équipe.
- Il souhaite savoir lequel d'entre eux est le colonel ; si l'un des personnages se présente spontanément, il est prié de présenter son équipe. Nom, rang, origine et spécialité seraient les bienvenus. Si le personnage bafouille ou se tait, Ansley McPhee s'en amuse et met cela sur le compte du nouveau rôle que le colonel va jouer pendant son séjour à Malte, hors de la zone d'influence britannique. Si les investigateurs indiquent qu'ils ne sont pas ceux qu'il pense, Ansley McPhee prend cela pour une blague, et s'ils s'entêtent, il les prie d'arrêter leurs bêtises. La possibilité que les personnages ne soient pas le colonel et son équipe serait si abstruse et impensable que Ansley McPhee devrait les faire passer devant un tribunal de guerre et il n'en a pas le temps. Car dans ce cas : qui sont-ils ? Comment ont-ils pu se retrouver dans l'avion annoncé par Londres et s'identifier avec le code adéquat ? Où se trouvent le vrai colonel et son équipe ?
- Il présente ensuite aux investigateurs le sergent Edward Shorley, qui leur servira de contact et de personne à tout faire.

Major-général McPhee.

- Il les met en garde contre son supérieur, le commandant Sir Roderick Arthur Montague, responsable du contrôle des papiers, qu'il considère comme un bureaucrate couard qui ne comprend rien au « vrai travail des vrais hommes ».

Si les investigateurs demandent à faire patienter l'avion, ils se verront opposer un refus catégorique. Ils ne pourront pas parler aux pilotes plus tard, car ils seront partis depuis bien longtemps. Ils disposent en effet des codes correspondants pour obtenir une autorisation de décollage.

Ansley McPhee emmène les investigateurs jusqu'aux véhicules militaires et repousse leurs questions à plus tard. Le temps est si venteux, que les cartes étalées et les papiers s'envolent et doivent être maintenus en place avec des pierres. Quelques militaires attendent déjà autour de la table.

Sans faire les présentations, Ansley McPhee demande aux investigateurs de quelles connaissances ils disposent (Que savez-vous de la situation ? Dois-je vous présenter les faits ?). S'ensuit un briefing court mais clair :

- Depuis des semaines, des attaques d'une cellule séparatiste maltaise dénommée « Ajkla » secouent l'île. Les institutions militaires sont toujours visées, ainsi que les lieux fréquentés par les soldats britanniques. Le chef de la cellule terroriste, Joseph Galea, dispose de moyens impressionnants et était auparavant connu sous l'appellation de roi des contrebandiers. Depuis quelque temps, il s'est lancé dans cette entreprise sanglante.
- Toutes les tentatives pour mettre la main sur ces criminels ont échoué. Joseph Galea se cache et mène le groupe avec une étonnante habileté tactique considérant qu'il menait ses affaires de contrebande par la violence plutôt que par la réflexion. De surcroît, il dispose d'une fortune considérable, dépassant de loin ses finances personnelles. L'intelligentsia militaire, et donc les services secrets (de nombreux civils opposent ces deux mots, mais nous savons qu'il en va autrement !), n'a aucune idée de la source des moyens qu'il utilise.
- Les investigateurs ont été envoyés par Londres pour neutraliser Joseph Galea. « Mort ou vif, de préférence vivant. Le principal étant de le neutraliser avant que d'autres garçons y passent ! Nous n'avons pas survécu aux Boches pour passer l'arme à gauche en dansant ici... »
- Un indic a eu connaissance d'un rendez-vous des séparatistes dans les chantiers navals abandonnés de St Pauls Yard près de La Valette. Vingt hommes sont prêts à mener l'assaut sous la direction des investigateurs, pour arrêter les terroristes et les présenter devant le tribunal de guerre de Sa Majesté.
- L'un des séparatistes s'était vanté dans le voisinage de son infamie contre l'Angleterre ; l'indicateur put donc le suivre facilement et l'observer.
- Les informations de l'indic remontent à 30 minutes et cela ne laisse pas de temps pour trouver un plan des lieux, sans parler des informations concernant les forces en présence et la position exacte des séparatistes. Bien qu'il s'agisse de contrebandiers et de paysans, le groupe fait montre de capacités tactiques dans leurs attaques. Il ne faut donc pas les sous-estimer.
- Le sergent Shorley se chargera de mettre les investigateurs au courant du peu qu'il sait en cours de route.
- Le chef de la garde d'honneur, le sergent Richardson, a servi pendant la Grande Guerre et constitue une aide précieuse pour les personnages. Ses hommes n'ont cependant aucune expérience du combat.

Ansley McPhee leur souhaite bonne chance pour leur mission et les soldats montent avec les investigateurs dans les camions qui les amènent aux chantiers navals, à environ 30 kilomètres de là.

Sergent Shorley

Dans le camion, les investigateurs ont le temps de s'entretenir avec le sergent Shorley. Ce dernier les porte aux nues, pose des questions concernant leurs états de service, et leur fait comprendre qu'il est également porteur d'un secret. Le SIS est pris par le temps dans l'organisation de l'assaut des chantiers navals et dispose de peu d'informations tactiques sur la zone :

- Les chantiers navals de St Pauls Yard se trouvent près de la capitale La Valette. Un plus petit chantier fut ajouté pendant la Grande Guerre pour la maintenance de la flotte en mer Méditerranée. Il est fermé depuis 1923, car il n'est plus utilisé.
- La zone est entourée d'un mur de trois mètres de haut avec des barbelés rouillés. Quatre grandes portes permettent d'entrer dans ce complexe de 1,8 x 1 kilomètre le long de la côte.
- La zone est un dédale d'ateliers, de grues, de plates-formes, de canaux, de docks et d'anciens bâtiments.



La construction ayant été faite rapidement avec les moyens du bord pendant la guerre, le complexe s'est très mal conservé.
- Il ne dispose d'aucune information précise concernant le point de rencontre de l'Ajkla.
- Il est impossible d'appeler des renforts, car l'administration a coupé l'île du monde afin de prendre la situation en main. Toutes les ressources sur place sont donc mises à contribution. De plus, il s'agit simplement d'une poignée de paysans avec de vieux fusils pour la chasse aux oiseaux.

Les deux camions s'arrêtent à environ 500 mètres des chantiers navals, à proximité d'un village. À partir de maintenant, la mission se poursuivra de nuit, avec les moyens limités, sur un terrain inconnu, contre un nombre d'adversaires indéterminé.

L'assaut de St Pauls Yard

Les incertitudes en tactique militaire sont toujours de mauvais augure. Les investigateurs se faisant passer pour des agents du SIS, ils doivent éviter les bourdes pour ne pas être démasqués. Néanmoins, les personnages ayant servi pendant la guerre ou qui s'intéressent à l'histoire militaire disposent de suffisamment de connaissances pour sauver les apparences. Si ce n'est pas le cas, ils peuvent confier l'exécution de la mission (*Idée*) au sergent vétéran Richardson, ou lui demander son avis avant de prendre une décision.

Les soldats sous les ordres de Richardson sont jeunes, sans spécialisation et la plupart n'a encore jamais combattu.

Bloquer les issues serait une bonne idée, mais les investigateurs ne disposent que de vingt hommes et il n'est pas sûr qu'ils puissent se passer des deux à trois soldats nécessaires pour chaque accès.

Reconnaissance !

Il existe quelques possibilités d'obtenir des informations parcellaires concernant le terrain et les opposants :
- Un villageois pourrait donner un aperçu grossier de la structure des chantiers navals. Si les investigateurs ne font pas attention pendant leurs investigations, un jeune garçon va prévenir son oncle, un séparatiste. Dans ce cas, les personnages seront reçus par un feu nourri. Depuis la tour de l'église du village, on peut voir les chantiers navals. Il fait nuit et l'on peut clairement voir un feu brûler dans l'un des ateliers.
- Un berger qui a établi son camp entre le village et le chantier naval a vu passer au moins six personnes pendant la journée. Il y en a au moins le double, mais le berger n'aime pas les Britanniques (*Psychologie*).
- Un pêcheur et sa famille ainsi qu'une poignée de sans-abris habitent dans la zone et les chiens errants sont particulièrement hargneux.
- Deux portes sont bloquées par des débris qui peuvent être escaladés. Les deux autres peuvent être franchies en camion, bien que les décombres et les nids-de-poule présentent un risque plutôt élevé dans l'obscurité.

Si les investigateurs envoient des éclaireurs jusqu'aux murs (ou s'en chargent), ils constatent que le terrain est surveillé par des sentinelles, mais que ce n'est pas une forteresse imprenable (simple test de *Trouver Objet Caché* pour repérer la lumière d'une cigarette incandescente).

Attaque !

Dans l'intérêt de ses hommes, le sergent Richardson ne veut pas tenter une prise d'assaut, mais préfère régler le problème « discrètement » (« ... comme à l'époque contre les Boches ! »). Néanmoins, c'est au « colonel Dorset » qu'appartient la décision finale.

Actuellement, vingt séparatistes bien équipés et motivés sont sur place. Ils tenteront d'abord de s'enfuir pour ne pas mourir bêtement, mais ne se rendront pas, car ils savent que la potence les attend. L'assaut peut donc se transformer en bataille sans merci.

Que les investigateurs restent ensemble ou qu'ils se séparent, ils pourront savoir où les combats se déroulent grâce aux cris, coups de feu et explosions. Les personnages qui ne participent pas au combat restent à l'arrière pour s'occuper des blessés et des mourants, rassembler des informations et couper la retraite à l'Ajkla.

Voici des exemples d'événements pouvant se dérouler pendant l'assaut :

1. Alerte !

Si l'Ajkla n'est pas prévenu par le jeune garçon du village, l'effet de surprise est du côté des investigateurs. Une sentinelle en train de fumer cherche des ennemis du regard. Il peut être approché sans difficulté avec un test de *Discrétion*. Si le test est réussi, tous les autres jets sous *Discrétion* le seront aussi, jusqu'aux premiers coups de feu.

2. Nuisance sonore

Partout dans les chantiers navals, des chaînes s'entrechoquent, des portes claquent, le vent de la mer s'engouffre dans les failles des murs, démultipliant le bruit des vagues et secouant les tôles ondulées. Les jets sous *Écouter* requièrent par conséquent une réussite extrême.

3. Communication

Dès qu'ils sont repérés dans ce labyrinthe, les Britanniques communiquent avec des sifflets (deux fois = contact ennemi / une fois = besoin d'aide immédiatement).

4. Chiens errants

Une meute de chiens errants s'est approprié ce territoire et ne voit pas d'un bon œil l'arrivée des intrus. Ces animaux représentent un double danger ; ils peuvent alarmer l'Ajkla par leurs aboiements hargneux et transmettre diverses maladies par leurs morsures.

5. Brève discussion

Peut-être reste-t-il un moment pour échanger quelques mots avec les séparatistes. Ils ne se rendront pas, mais pourront se retirer pour éviter un bain de sang. Ils en profitent pour continuer de dresser le compte des « crimes britanniques commis sur Malte » et insulter copieusement le roi Georges V et sa mère.

6. Coincé

Un personnage est pris pour cible par plusieurs tireurs dans plusieurs directions. Dès qu'il sort, ils ouvrent le feu. Il doit alors rester planqué et espérer que quelqu'un lui vienne en aide.

7. Pas le temps de recharger
Au moment où un personnage a tiré sa dernière balle, un membre désespéré de l'Ajkla se jette sur lui au corps à corps.

8. Le pêcheur et sa femme
Dans leur maison, le pêcheur et sa femme paniquent. L'homme s'est armé d'un couteau et donnerait sa vie pour protéger sa famille. Cependant, il n'attaquera pas le premier. Au contraire, catholique très croyant, il aidera les blessés, quel que soit leur camp. On pourrait ainsi tomber dans sa hutte sur un mourant du camp opposé.

9. Enfant armé
Dans le feu de l'action, il n'est jamais simple de distinguer l'ami de l'ennemi. Un orphelin de douze ans vit dans la zone. Il s'enfuit au début des combats et emporte avec lui quelques objets qui, vu la situation, pourraient être pris pour des armes. Ce n'est qu'en y regardant de plus près que l'on se rend compte que cet adversaire supposé n'est qu'un enfant portant une boîte métallique contenant des fruits secs (réussite extrême de *Trouver Objet Caché*). Si l'un des investigateurs se méprend, le tue et constate sa bévue ensuite, il perd 0/1D4 points de SAN.

10. Pas de merci pour les traîtres
Un membre un peu moins convaincu de l'Ajkla est prêt à se rendre. Il souhaite négocier les termes de sa capitulation avec les investigateurs, mais il est liquidé par l'un de ses compagnons.

11. Explosions
Tout à coup, le calme se fait dans la zone, suivi d'une série d'explosions de grenades. Les soldats n'en disposant pas, ce sont celles des séparatistes.

12. Moral instable
Les soldats ne sont pas habitués aux combats. Ils sont persuadés d'avoir affaire à des paysans armés de gourdins, et la résistance massive à laquelle ils font face entame leur moral et leur courage. Un investigateur tombe sur un groupe de soldats en détresse. Quelques mots d'encouragement aideront peut-être à leur remonter le moral. Pour marquer les esprits, ils pourraient également asséner un crochet du droit bien placé qui enverrait au tapis le porte-parole des soldats qui hurle de se replier, d'une voix stridente et chevrotante (*Idée* et *Combat rapproché (corps à corps)*).

13. Sol instable
Le sol d'un bâtiment ou une plateforme cède sous le poids de l'un des investigateurs, qui devra se rattraper pour éviter la chute. S'il manque de *Chance*, il perd son arme.

14. Vénération des héros
Les investigateurs doivent remarquer qu'on les prend pour des vétérans et des héros ; les soldats découragés les regardent en attendant les ordres et les mourants veulent leur tenir la main ou donner leur vie pour permettre à ces braves soldats du SIS de protéger l'empire.



15. Tireur embusqué
Un membre de l'Ajkla maîtrise son arme à la perfection. Il s'est retranché quelque part et ratisse une grande partie du terrain. Si personne ne réussit à abattre ce tireur fou furieux, beaucoup risquent d'y passer.

16. Cris des blessés
Rien ne vrille plus les nerfs que les hurlements des blessés qui appellent leur mère pendant leur combat contre la mort (0/1D3 points de SAN).

17. Mort brutale
En plein milieu d'un échange de paroles, un soldat (éventuellement le sergent Richardson) est mortellement touché et tombe au sol. (Le Gardien peut ainsi évincer le sergent s'il a démasqué les investigateurs.)

Après le combat

Au bout d'un certain temps, les combats s'arrêtent. Peu importe si les adversaires sont morts ou si certains ont réussi à s'enfuir en bateau. Une fois les blessés pansés et les ambulances contactées, les pistes peuvent être analysées.
Le Gardien peut adapter le déroulement de l'action comme il le souhaite ; les indices peuvent se trouver au même endroit ou être disséminés dans toute la zone. Les soldats vont de toute façon sécuriser les lieux (quelques coups de feu seront tirés pour se débarrasser des chiens) et pourront faire part de leurs trouvailles (« Monsieur, je pense qu'il faut que vous veniez voir ça ! »).

Pistes

Il existe un grand nombre de pistes générales qui jettent un éclairage intéressant sur les séparatistes. Quatre d'entre elles conduisent en particulier à des éléments importants pour la partie suivante de ce chapitre.
Les investigateurs doivent diriger et coordonner les recherches sur place. Néanmoins, il n'est pas encore l'heure de prendre congé, car Ansley McPhee souhaite avoir leur rapport.

Pistes générales

L'un des docks a été utilisé il y a peu. Des chalumeaux et du matériel (chaînes fraîchement huilées et autres outils) en témoignent. Il est impossible de deviner avec précision ce qui a été construit ici, mais cela pourrait être un bateau (celui que Patricia Bardwell souhaite utiliser plus tard comme bateau de guerre a été transformé ici). Les outils, tout comme les armes et autres équipements, sont de grande qualité. Sans aide financière extérieure,

ces Maltais ne pourraient pas être en possession de ce matériel (c'est avec l'argent de Patricia Bardwell que le roi des contrebandiers l'a importé d'Italie).
On trouve des feuilles de papier mentionnant les exigences de souveraineté nationale de Malte, ainsi que les listes des crimes commis par les occupants. Cette propagande a déjà été distribuée lors des attaques précédentes de l'Ajkla.
Dans un tube en métal contenant des documents se trouvent des esquisses. Il s'agit de plans pour une bombe barotraumatique complexe (de la taille d'un ballon de gymnastique). Un spécialiste du SIS peut expliquer plus tard le principe de cette bombe : du carburant est vaporisé sous haute pression puis s'embrase. L'onde de choc qui s'ensuit est brutale, mais non létale, car contrairement aux autres bombes, aucun éclat n'est ajouté. L'onde agit sur un rayon de 20 à 25 mètres et projette violemment les objets environnants. Elle cause peu de morts, mais de nombreux blessés. Le spécialiste des explosifs suppose que de telles bombes peuvent être utilisées comme armes de terreur sur les Maltais, pour attiser la grogne contre les Britanniques au sein de la population. (En fait, Patricia Bardwell prévoit d'infecter les blessés au typhus pour les transformer en porteurs de la maladie).
Si le groupe réussit à attraper un membre de l'Ajkla, il lui faudra un certain temps en compagnie du SIS avant de parler. Le Gardien peut l'utiliser pour donner, au moment opportun, des informations aux investigateurs concernant l'attaque prévue sur le sénateur (voir Piste 4).

Piste 1, le cambriolage de la banque
Dans un atelier se trouvent les plans pour le cambriolage d'une banque. Des photos de la British National Bank de La Valette sont accrochées sur un fil tendu entre deux montants d'acier rouillés, ainsi que le planning des équipes de surveillance et une carte de la ville. L'emplacement de la banque est indiqué, ainsi que plusieurs scénarios de fuite et des lieux dans lesquels il est possible de changer de véhicule. Des remarques en français concernent les policiers, les problèmes de circulation, etc. Sur un tableau délavé par la pluie, on peut encore reconnaître les plans de l'intérieur de la banque et de ses tunnels, qui ont permis de planifier l'effraction. Même un amateur peut voir que le cambriolage a été préparé par un expert.



Piste 2, la maison en bord de mer
Pendant la bataille, un homme en particulier a retenu l'attention des investigateurs. Il semble être le chef de la troupe (il a coordonné les combats, est le mieux équipé de tous, les autres lui parlaient comme s'ils attendaient ses ordres, il a montré la plus grande expérience du combat...). Il porte une clé moderne en pendentif. Une facture froissée d'un laitier se trouve dans sa poche. Il avait demandé la livraison le matin même de deux litres de lait frais ainsi que douze œufs, deux kilos de pain et trois bocaux de poisson en gelée dans une maison du village de pêcheurs Msida, au sud de La Valette (il y a en effet une maison dans laquelle Patricia Bardwell et ses spécialistes travaillent).

Piste 3, la planque
Un mort porte sur lui une facture du service de la poste maltaise (Royal Mail Malta). Le papier n'indique malheureusement pas à qui le colis a été envoyé. Les investigateurs peuvent supposer qu'il s'agit de la bombe dont ils ont découvert les indices. Quelle ne sera pas leur surprise lorsqu'ils le recevront et constateront son contenu tout aussi explosif. En effet, il contient toutes les informations que Patricia Bardwell souhaite faire passer aux faux agents du SIS.

Piste 4, l'attentat sur le sénateur
Alors que les plans des bombes n'indiquent que la volonté d'exécuter une horrible attaque, des indices concrets peuvent être découverts dans les chantiers navals. Sur une table en bois, recouverte de trous noircis par le feu, ils peuvent observer des traces laissées par la construction d'une bombe. Il y a des traces d'amatol (explosif militaire constitué d'un mélange de TNT et de nitrate d'ammonium, un engrais précieux), des restes d'horloge et du papier d'emballage qui laissent penser à un colis piégé. Le plan d'origine de Patricia Bardwell partait du principe que le sénateur prendrait ses quartiers sur son bateau et que le croiseur léger britannique ouvrirait le feu sur lui (tâche incombant à Luis Harper). Cependant, l'épouse du sénateur fut malade pendant le voyage et exigea une chambre d'hôtel. Luis Harper doit donc trouver un prétexte pour ramener le sénateur sur son yacht. Patricia Bardwell a préparé une petite attaque à la bombe que les investigateurs peuvent éviter.

Prise des quartiers

S'ils le souhaitent, les investigateurs peuvent prendre leurs quartiers dans un logement luxueux pour officiers (vue sur la mer, chambre simple, cinq repas par jour, service, etc.) ou dans un hôtel de moyenne catégorie. Ils sont également libres de trouver un autre établissement qu'ils payeront de leur poche.
Les logements des officiers sont certes très luxueux, mais y habiter présente des contraintes sociales (présence aux offices religieux, repas communs, théâtre, fêtes, soirées au pub, etc.) et les soumet au contrôle social des autres officiers célibataires. Si les investigateurs ont besoin de quelque chose, que ce soit un véhicule, une réservation dans un restaurant, ou même une nouvelle paire de chaussettes, ils ne doivent pas hésiter à demander au sergent Shorley, si zélé que cela en devient embarrassant (il souhaite également par ce biais transmettre des informations à sa bien-aimée).

Suite de l'aventure

Outre l'action principale qui tourne autour des plans des Fils de la Terreur, ce chapitre contient deux fils conducteurs secondaires, qu'il est possible de présenter aux personnages comme des événements aussi agréables qu'exigeants sur le plan du jeu de rôle. Il s'agit de « Phase de régénération et de recherche » et « Obligations sociales et tourisme ». Ces deux aspects doivent accompagner en permanence la trame narrative principale et doivent être pris en compte par le Gardien.
Ce dernier doit donc gérer trois fils et adapter les événements et le déroulement en fonction des actions des personnages. Le Gardien ne doit pas se contenter de suivre la trame principale, mais doit orienter suffisamment leurs recherches.

Phase de régénération et de recherche

En particulier pendant les premiers jours, les investigateurs ont encore du temps et en auront bien besoin pour panser leurs blessures corporelles et spirituelles et reprendre des forces.

Check-up complet à l'hôpital (régénération)

Pour s'assurer que les agents sont opérationnels, l'Amirauté ordonne un check-up complet des patients dans un hôpital militaire. Pendant une journée entière, ils subissent prises de sang, contrôles thoraciques, examens de leurs blessures externes, pansements et contrôles du rythme cardiaque au repos et pendant l'effort (« Encore 200 flexions capitaine ! »). Entre les examens, il reste du temps pour flirter avec les infirmières, écouter les histoires héroïques des soldats ou les rumeurs qui courent. Les personnages en piteux état ont ici la chance de disposer de très bons traitements médicaux, prodigués par les meilleurs médecins (*Médecine* 75 %). Outre l'intensité des examens physiques, le médecin-chef, Dr Peter Roman, est très porté sur la nouvelle discipline à la mode, la psychanalyse. Il évalue donc également la santé mentale de ses patients avec le test de Rorschach comme outil de diagnostic (Qu'est-ce que cette tache vous évoque ?). Les investigateurs qui souffrent encore des séquelles psychiques de l'aventure précédente doivent user de toute leur concentration pour passer ce test sans éveiller les soupçons. Si le Dr Roman doute de la santé mentale de l'un des patients, il enverra un rapport détaillé au commandement militaire qui n'en fera pas grand cas. Les investigateurs subiront certainement les quolibets des officiers pendant que le Dr Roman, sincèrement préoccupé, tentera de les traiter et se manifestera à des moments improbables.

Visites régulières des médecins (régénération)

Si un investigateur est gravement touché, il subira tous les jours un examen et un changement de pansements à l'hôpital militaire. Ces rendez-vous ne sont aucunement des invitations, mais des ordres de la hiérarchie. Si besoin, il sera emmené de gré ou de force par la police militaire jusqu'à la clinique. Ces visites médicales quotidiennes peuvent être utilisées par le Gardien pour ajuster les événements. En effet, même si l'examen ne dure qu'une demi-heure, le personnage peut être amené à attendre un moment si une urgence intervient (accident lors du chargement d'un bateau, incendie dans une caserne, etc.).

Vacances exceptionnelles (régénération)

Dans les premiers jours après l'assaut, l'administration pense être en sécurité. En reconnaissance de leurs services, les investigateurs auront peut-être le droit de profiter de quelques jours libres. Une maison de convalescence pour officiers se dresse dans une petite crique privée, où les investigateurs peuvent profiter de deux jours pour se baigner, lire, manger et dormir. Une cure thermale est proposée, avec des bains chauds et froids, un bassin d'immersion et un jeûne thérapeutique. Ces congés sont salutaires pour le corps et l'esprit, ce qui remet les investigateurs en selle.
Cette petite pause constitue également un moyen de gérer les pistes. Les personnages ne pourront de toute façon pas refuser ces congés (Ceci n'est pas une invitation, messieurs, contentez-vous de mettre les pieds sous la table, c'est un ordre !).

Les documents du chapitre VIII (recherche)

Les investigateurs ont du temps pour examiner les documents récupérés au **chapitre VIII**. Le Gardien peut ainsi doser avec précision le moment où les personnages obtiennent les informations concernant le tombeau de Nophru-Ka pour les pousser à partir en Égypte.

Les moyens à disposition pour les recherches (recherche)

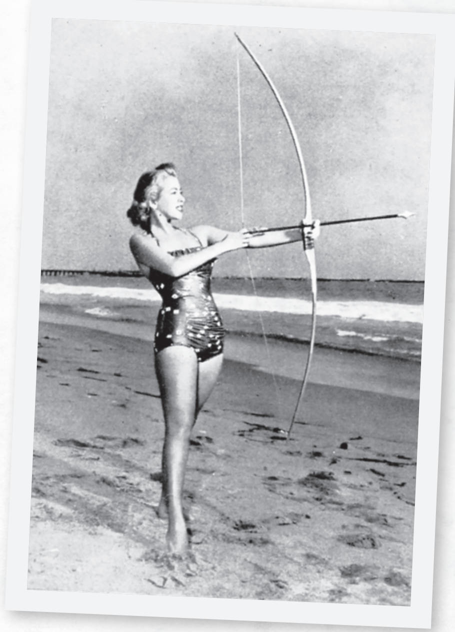
Pour déchiffrer les textes et livres, les investigateurs auront peut-être besoin de dictionnaires, lexiques ou experts. Malte leur offre cette possibilité, car des Britanniques aisés passent volontiers l'hiver sur l'île. Par conséquent, on trouve des instituts de recherche et des bibliothèques bien fournies par les dons financiers et matériels des riches vacanciers.

Obligations sociales et tourisme

Les investigateurs sont pris pour des agents haut placés des services secrets par les Britanniques de Malte. Ces fausses identités doivent être scrupuleusement incarnées si les personnages ne veulent pas se retrouver incarcérés comme espions et traîtres. Ils doivent donc participer à la vie publique de la société britannique sur Malte, supporter les intrigues amoureuses, les chantages, ainsi que toute une série de fêtes et autres tournois de polo mortellement ennuyeux, sans se faire démasquer. Le Gardien peut utiliser les éléments suivants pour étoffer le jeu de rôle :

Les mérites du colonel Dorset

Le colonel est connu pour ses talents de danseur ou de golfeur, de ses connaissances en philosophie espagnole, etc. L'investigateur qui se fait passer pour le colonel Dorset devrait si possible ne posséder aucune de ces compétences. Ainsi, il devra admettre que ces rumeurs sont fausses (à la grande consternation du public qui ne le croit pas : « Il est si modeste, quel gentleman ») ou tenter de dissimuler son incompétence, pas si évident quand les invitations se succèdent.

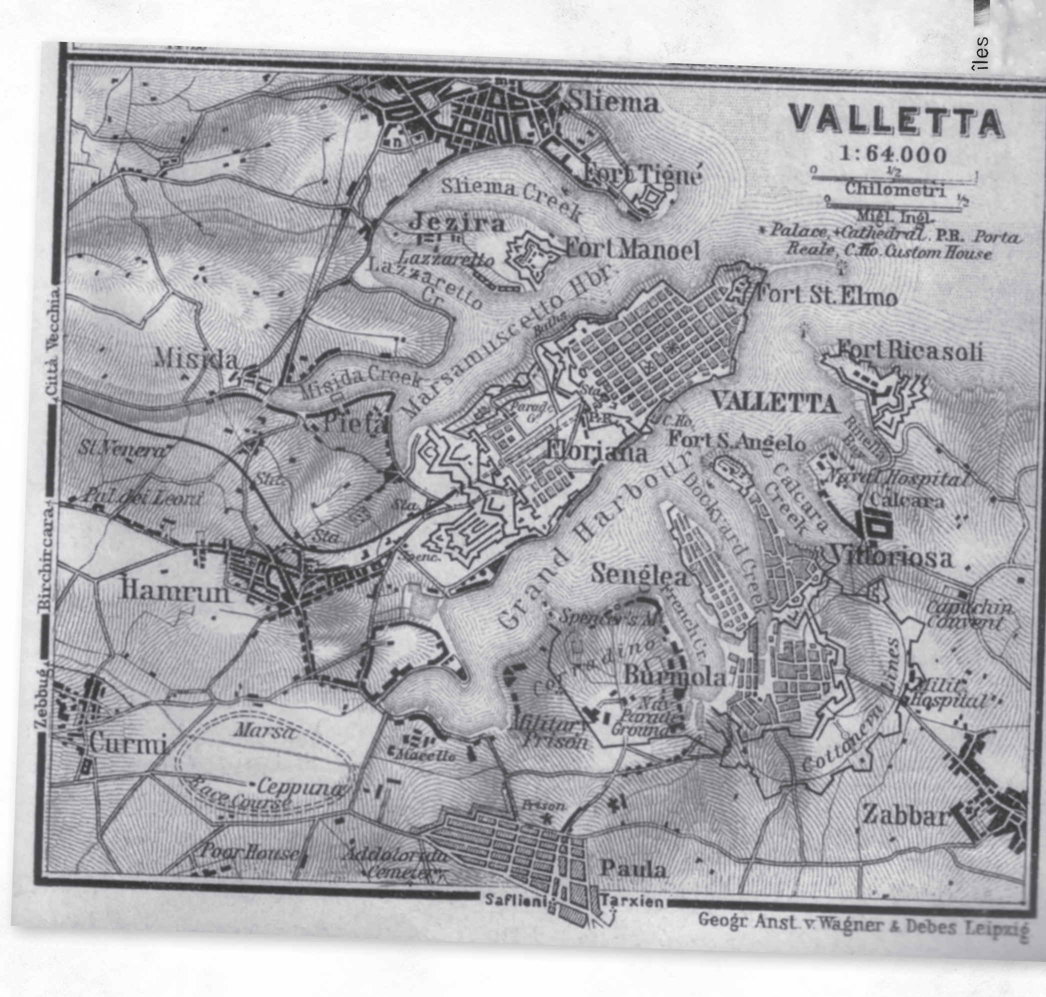


Il fait probablement trop froid pour tirer à l'arc sur la plage.

Le plat préféré
L'un des hommes du colonel est écossais. Lors des nombreuses invitations, on souhaite honorer ce brave soldat en lui faisant du haggis. Sur toute l'île, il n'existe qu'une seule recette de ces innommables entrailles, et pendant que les autres festoient, ce pauvre personnage est cantonné à son haggis.

Les autres « héros »
Entre officiers, certains hommes se vantent de leurs exploits. Deux d'entre eux auraient permis il y a peu de contrecarrer les attaques de Londres (voir le **chapitre V**).

Sport
L'équipe du colonel Dorset est réputée pour son amour du criquet, comme tout officier britannique qui se respecte. D'autres officiers leur lancent alors des défis, qu'il est extrêmement difficile de refuser.
Personne, absolument personne, ne connaît le prénom du colonel. Il est devenu de bon ton sur l'île d'essayer de le deviner ; 400 livres sterling à celui qui le trouvera.



Deuxième partie : sur les traces de la terreur

L'assaut a mis au jour toute une série de pistes que les investigateurs peuvent maintenant suivre. Les quatre pistes principales demandent aux personnages de grandes compétences de combat. Le Gardien doit donc s'assurer qu'ils se sont bien remis. Si les investigateurs sont encore ébranlés, il peut ne rien se passer pendant quelques jours (à part une autre attaque éventuelle). De plus, les investigateurs peuvent accéder à de nombreuses ressources qui leur facilitent grandement le travail.
La trame principale se divise ici en quatre pistes. Le Gardien doit absolument veiller à ce qu'elles soient traiter en parallèle, et non les unes après les autres. Les trois premières pistes doivent tout juste s'achever avant que la dynamique de la quatrième ne les conduise au final. Les quatre pistes sont décrites séparément pour plus de visibilité, mais se déroulent simultanément.
Si les investigateurs s'entêtent inutilement, le Gardien peut dévier leur attention sur les autres pistes de la manière suivante :

- Temps : de nombreuses pistes peuvent être ralenties en décalant les événements. La piste actuelle ne peut donc être suivie que quelques jours plus tard. Les obligations sociales sont également un bon moyen de les détourner de leur piste (une rencontre avec des informateurs, des recherches très lentes ou de longs trajets).
- Hiérarchie : Ansley McPhee veut être informé des avancées des investigateurs. S'ils restent bloqués trop longtemps sur une piste, le major général leur demande de poursuivre dans toutes les directions. Ces entretiens réguliers donnent aux personnages la possibilité de trier leurs résultats, et Ansley McPhee, disposant d'une vision d'ensemble, peut les y aider.
- Pression publique : les soldats de l'île attendent des investigateurs qu'ils évitent aussi rapidement que possible les attaques, mettent la main sur les scélérats, aident l'empire à remporter la victoire et rendent la vie sur Malte à nouveau sûre. La réussite de l'assaut accroît encore ces attentes. Si les efforts des personnages ne sont pas couronnés de succès pendant un certain temps, la grogne s'installe et la tension et la peur peuvent mener à des agressions verbales entre gens bien éduqués et en venir aux mains chez les marins saouls. Cela peut également être un moyen de les faire changer de piste.
- Ressources manquantes : les investigateurs ont besoin des informations de subalternes ou d'un véhicule pour suivre certaines pistes. Les véhicules ne peuvent être conduits que par un pilote militaire et il peut arriver que leur manque de disponibilité les fasse patienter quelques heures, voire jusqu'au lendemain. En effet, même si la mission des personnages est de la plus haute importance, la vie de la flotte méditerranéenne se poursuit et c'est surtout Ansley McPhee qui s'arrange pour faciliter celle des investigateurs.
- Chronologie : les pistes sont plus ou moins fraîches. Les investigateurs trouvent au cours de l'assaut de nombreuses informations concernant le cambriolage et la maison en bord de mer. Ils peuvent suivre en premier ces pistes qui couvrent l'histoire de l'aventure. Pour pouvoir suivre les autres, il leur faut des informations que le Gardien pourra leur fournir au moment opportun (le colis et les déclarations d'un prisonnier concernant l'attaque prévue).

Fuite précipitée de l'île ?

Au plus tard lorsque les investigateurs découvrent les documents du baron Hauptmann avec les indices concernant l'Égypte, ils disposent d'une nouvelle destination et ont tout intérêt à quitter Malte. De toute façon, ils ont de grandes chances de passer l'arme à gauche si leur véritable identité est découverte, et les événements qui les attendent sur l'île sont tout aussi inconfortables. Néanmoins, il est presque impossible de quitter l'île à l'heure actuelle !

Malte a été coupée du reste du monde à peine une semaine avant l'arrivée des investigateurs, sur décision de l'Amirauté. Personne ne rentre ni ne sort. Avec leurs bateaux de chasse rapides, les Britanniques font barrage. Tous les bateaux ayant essayé de passer outre sont listés sur un panneau du quartier général.

Les Maltais qui tentent de faire sortir quiconque sont sévèrement punis par des peines de prison et des confiscations de biens. Il y a peu de chance que les personnages reçoivent de l'aide. De plus, Joseph Galea a une certaine influence sur la pègre et il a pris les investigateurs en grippe depuis l'assaut dans les chantiers navals. Si les investigateurs recherchent un capitaine pour les faire partir de l'île, ils tomberont vraisemblablement dans un piège tendu par le roi des contrebandiers.

Le seul aéroport de l'île appartient aux militaires. Si les investigateurs réussissent à soustraire un avion (la plupart des appareils étant des avions de chasse disposant de deux sièges uniquement), l'Amirauté n'hésitera pas à les pourchasser, car elle veut garder son blocus infranchissable, ne serait-ce que par fierté.

Si les investigateurs réussissent tout de même à s'enfuir, le trajet vers l'Italie est le plus sûr. Il faut compter 250 km de Malte à Crotone, au sud de l'Italie ; à peine 250 km vers la Tunisie ; mais 1600 km au-dessus d'une mer fouettée par les vents d'hiver pour atteindre Alexandrie, en Égypte. Les événements sur Malte deviendront hors de contrôle après leur fuite. Certes, cela ne va pas déclencher de guerre, mais personne ne sera là pour empêcher l'épidémie de typhus.

Le blocus de l'île

Cette quarantaine doit être un thème central du scénario, sans être surjoué. Le Gardien peut utiliser les situations suivantes pour l'illustrer :

- Les marchandises se font rares, car les bateaux de denrées alimentaires ne peuvent pas accoster.
- Les facteurs s'ennuient, assis toute la journée à la terrasse d'un café, car ils manquent de travail.
- Les fentes des boîtes aux lettres internationales sont scellées et un message indique que le courrier ne sort pas du pays.
- Les filiales de la poste sont fermées ou sont assaillies par des personnes qui attendent des colis.
- Le réseau du télégraphe est surchargé.
- Les journaux de l'île sont de plus en plus fins et les histoires importées n'ont plus aucun contenu, car les rédacteurs écrivent des articles complets à partir de bribes d'informations reçues par télégramme. La partie régionale prend par conséquent de l'ampleur et les personnages pourraient bien se retrouver contre leur gré à la une s'ils contribuent à un intermède passionnant.

Piste 1 : l'expérience Cromwell

Cette piste commence avec les indices du cambriolage de la banque et se termine dès que les investigateurs ont obtenu des informations de Gus Lister. À la fin, les personnages disposent des connaissances suivantes :

- Le cambriolage de la banque concernait un coffre dans lequel un scientifique des services secrets avait déposé un paquet en 1925.
- En 1925, des expériences dans un bunker ont coûté la vie à de nombreuses personnes.
- Les expériences avaient entraîné des perceptions empathiques et sensorielles étranges.
- Une femme tire les ficelles et dispose de l'aide de la pègre maltaise.

Analyse des pistes découvertes lors de l'assaut

L'analyse des cartes et pistes du cambriolage par les personnages (ou les subalternes) les mène à la filiale principale de la British National Bank de La Valette. L'avertissement concernant une attaque prévue est balayé d'un revers de main par d'autres agents du SIS ; le cambriolage a en effet eu lieu il y a quelques semaines. Un tunnel a été creusé sous une rue et un samedi dans la nuit, une vingtaine de coffres a été forcée et des bijoux et autres objets de valeur ont été dérobés. Le pot aux roses fut découvert le lundi. Il y a certes des documents concernant l'enquête, mais ils apportent peu d'éléments utiles.

Le directeur de la banque, Reginald Finnegal, s'efforce de rester discret, mais coopère bien. Il autorise les investigateurs à interroger tous les employés et à voir la salle des coffres, ce qui ne donne pas grand-chose au demeurant. Reginald Finnegal souligne le travail exemplaire de la police, et en particulier celui de l'inspecteur Daniel Mangion.

Si les personnages ne contactent pas le policier, ce dernier, qui a dirigé l'enquête, prendra l'initiative après avoir eu vent par le directeur de la banque que le SIS s'intéresse de près à l'affaire. Daniel Mangion est Maltais de naissance et probritannique convaincu, même s'il a dû subir de nombreux préjugés en raison de ses origines ; il s'investit donc à 100 % dans son métier.

D'après Daniel Mangion, le cambriolage a été parfaitement planifié et exécuté. La construction du tunnel et l'ouverture des coffres sont clairement l'œuvre d'un professionnel. Daniel Mangion a suivi la piste d'un génie français fiché pour cambriolage, un certain François Renault, vivant depuis à peine six mois sur Malte. Il est néanmoins impossible de prouver quoi que ce soit. L'inspecteur emmène volontiers les investigateurs pour l'interroger à nouveau, car il espère que les services secrets ont de plus amples ressources pour résoudre l'affaire ; ce serait très positif pour sa carrière.

Visite chez monsieur Renault

Le génie français du cambriolage, engagé par Patricia Bardwell, vit toujours sur l'île. Il souffre d'une maladie pulmonaire et l'air marin lui fait du bien. Cet homme de petite taille, maigre comme un clou et aux manières exquises est descendu dans une pension haut de gamme en plein centre de La Valette, appréciée par les veuves d'officiers et les couples de la noblesse. Il reçoit ses visiteurs et se livre avec plaisir à une joute oratoire accompagnée de thé et de gâteaux.

L'heure n'est cependant pas aux réjouissances pour le Français. Depuis la découverte des chantiers navals, il est devenu dangereux pour les Fils de la Terreur et Patricia Bardwell fait assassiner ses acolytes devenus gênants, dont il fait partie.

Tout à coup, on frappe à la porte. Un page en livrée blanche apporte le thé, mais ses ongles sales détonnent. À peine est-il entré dans la pièce qu'il coince la desserte dans la porte pour la maintenir ouverte. 1D4 hommes se précipitent dans la chambre, couteaux à la main, et insultent copieusement

François Renault, Daniel Mangion et les investigateurs en maltais. Il est clair que le Français est la cible.
Les attaquants sont des hommes de Joseph Galea et se battent comme des malpropres. Du thé jeté au visage, des chaises renversées, des cordes à linge pour les étrangler... Ce combat doit tout au plus provoquer de légères blessures.
Le bruit alerte les autres hôtes et les scélérats s'enfuient par les couloirs ou le balcon. Ils reçoivent de l'aide d'un tireur embusqué sur le toit d'en face. Ses déplacements et la maîtrise de son arme prouvent qu'il s'agit d'un professionnel.
Si l'un des hommes est pris vivant et amené au quartier général des services secrets, il pourra livrer aux investigateurs des indices concernant l'attentat prévu contre le sénateur.

François Renault raconte

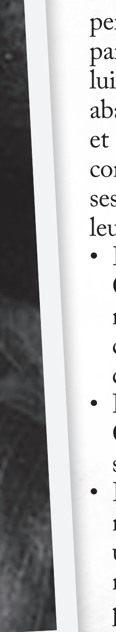
Le voleur n'est pas apeuré, il est hors de lui ; il a reconnu parmi les agresseurs un homme ayant participé au cambriolage de la banque. Il est donc clair à présent que sa commanditaire veut sa mort. Il est donc prêt à les livrer en échange d'une amnistie. Cela embête l'inspecteur Mangion qui comptait sur un emprisonnement, mais Ansley McPhee donne carte blanche aux investigateurs.



François Renault, gentleman gangster.

- François Renault a été contacté il y a presque 18 mois pour préparer ce cambriolage. Son contact devait ensuite lui donner le feu vert pour exécuter le plan qu'il avait mis en place. C'était quelques semaines auparavant.
- Il avait à sa disposition le meilleur matériel qui soit (« Derrière l'opération se cache quelqu'un avec beaucoup d'argent et d'influence, car tout a dû être amené sur l'île ! »), ainsi que l'aide d'un mouvement indépendantiste maltais du nom d'Ajkla (« Des contrebandiers malotrus et des pêcheurs à la cervelle d'oiseau. Quelqu'un d'autre orchestre tout cela. »).
- François Renault a rencontré celle qui tire les ficelles le jour du cambriolage de la banque. Le visage dissimulé, cette femme glaciale d'une trentaine d'années inspirait une grande crainte aux Maltais.
- L'unique préoccupation de cette femme était le coffre 2113. Les autres ont été ouverts uniquement pour détourner l'attention. La femme a même étranglé l'un de ses hommes, car il avait voulu accaparer le contenu de ce fameux coffre. François Renault a pu voir à la dérobée un objet rond emballé dans d'innombrables feuilles de journaux (il s'agit de la bande sonore).

Il demande à être évacué de l'île, ce qui est impossible en raison de la quarantaine, et se laisse donc emmener en prison de son plein gré. Il a visiblement des raisons de craindre cette femme et ses sbires.



L'avocat Fabrizzio Caffá.

Le coffre 2113

Le directeur de la banque, Reginald Finnegal, refuse de révéler le nom du propriétaire du coffre 2113. Il ne le fera que sur demande expresse de Londres. Pour les investigateurs, cela ne pose aucun problème, Ansley McPhee peut envoyer un télégramme. Le Gardien peut décider du délai de réponse de la centrale de la British National Bank qui lui confirme une coopération absolue.
Reginald Finnegal ne sait pas ce qui se trouvait dans le coffre, mais il connaît le nom du locataire : le Dr Amos Gardener. La facture est payée par le cabinet Fabrizzio Caffá de Mellieha, au nord de Malte.

Visite chez l'avocat

Même si la petite ville de Mellieha n'est qu'à 30 km de La Valette, il faut presque la journée pour faire l'aller-retour. Le train vers Mdina est la partie la plus agréable du trajet. De là, il faut emprunter les chemins de campagne avec un camion militaire préparé par la commanderie. Il est recommandé aux personnages de se présenter au commissariat à leur arrivée, au cas où Fabrizzio Caffá refuserait de coopérer. Cependant, leurs craintes ne s'avèrent pas fondées. L'avocat, la cinquantaine, dont le cabinet se trouve dans la cour de la ferme de ses parents et dont les clients proviennent principalement des couches pauvres de la société, veut simplement qu'on le laisse tranquille et ne compte pas poser de problèmes.
Fabrizzio Caffá est actuellement à la plage avec des amis et fait la chasse aux premières tourterelles et cailles qui emplissent le ciel de l'île au printemps, lors de leur migration. Pour lui, l'hospitalité est de la première importance et il tient à ce que les personnages soient également de la partie. Il les invite ensuite tous chez lui, où son épouse prépare les oiseaux abattus et les accompagne d'ail, de pain et de vin rouge. Fabrizzio Caffá ne commence à parler affaires que lorsque ses hôtes sont repus. Après le repas, il leur livre les informations suivantes :

- En 1910, il a aidé le Dr Amos Gardener, un scientifique britannique, à acquérir une maison secondaire à proximité ; il est ensuite devenu son avocat.
- Pendant des décennies, Amos Gardener l'a pris à son service pour ses affaires quotidiennes.
- En octobre 1925, Amos Gardener s'est suicidé. Un accident dans un bunker le 19 mai 1925 l'avait marqué autant physiquement que psychologiquement. D'après les do-

cuments que peut produire l'avocat, le docteur a loué le coffre 2113 de la British National Bank de La Valette pour une durée indéterminée. Fabrizzio Caffá paye tous les ans la facture correspondante grâce à la fortune du docteur.
- Quelques jours avant de se donner la mort, Amos Gardener a demandé à son avocat, en raison de son « sentiment de culpabilité », de trouver une place au soldat Gus Lister dans un sanatorium de l'île de Gozo.
- Fabrizzio Caffá ne sait rien de l'accident du bunker.

Recherches concernant le bunker

Les archives de l'administration militaire constituent la première étape logique pour rassembler des informations concernant le bunker.
Le dossier orné du tampon « Secret défense » a été vidé, ce que l'administration ne s'explique pas, car personne ne l'a classé. Amos Gardener voulait éviter toute utilisation de la bande comme arme et a donc détruit le dossier de plusieurs centaines de pages.
Cependant, il n'est pas parvenu à en effacer les traces dans les autres dossiers (construction, acquisition de matériel, rapports, instructions, etc.).
Les archives de journaux maltais et la rencontre de témoins constituent d'autres sources potentielles. Le Gardien décidera à nouveau du temps qu'il faudra aux investigateurs pour suivre ces pistes, recevoir les dossiers, les lire et prendre connaissance des informations qu'ils contiennent. Il n'est pas nécessaire que les personnages s'en chargent eux-mêmes ; ils disposent de toute une batterie de collaborateurs pour ces tâches.
- Le bunker sur la côte fut construit pendant la guerre comme poste de défense blindé, mais il ne joua aucun rôle. Il devint un entrepôt après la guerre.
- En janvier 1925, les services secrets britanniques s'en sont emparés, ont érigé deux barrières de barbelés et y ont amené une grande quantité de matériel. Les sentinelles avaient pour ordre d'abattre toute personne non autorisée qui tenterait de s'approcher.
- De nombreux chercheurs y travaillaient.
- Il y eut plusieurs accidents effroyables, car par trois fois, des cadavres furent sortis du complexe.
- La dernière fois, des prisonniers y furent amenés et y trouvèrent la mort. Suite à cela, le bunker fut vidé.
- Les rapports d'autopsie indiquent que l'oreille interne de toutes les victimes de l'expérience Cromwell s'est soudée, processus qui a dû être extrêmement rapide, car il a écrasé les tissus voisins. En effectuant la dissection, ils trouvèrent un matériau semblable à de la nacre qui se désagrégeait au contact de l'air en émettant un léger sifflement. De plus, les défunts présentaient des traces de lutte, comme s'ils s'étaient frappés dans une fureur aveugle avec tous les objets à leur portée.
- Le 21 mai 1925, le complexe explosa.
- L'explosion du bunker n'était pas un hasard ; des tonnes d'explosif avaient été amenées pendant la nuit.

Le dernier témoin de l'expérience Cromwell

Gus Lister était sentinelle lors de la dernière expérience du groupe Cromwell et montait la garde à quelque distance du bunker. Il souffrait d'une inflammation des tympans, ce qui le rendait presque sourd. C'est ce qui l'a sauvé, mais il est gravement touché sur le plan psychique. Amos Gardener l'a interné dans un sanatorium de luxe sur l'île de Gozo.
Il est inutile de se rendre au sanatorium, car Gus Lister s'est replié sur lui-même. Il faut deux jours complets pour faire l'aller-retour. Si les investigateurs s'y rendent, ils trouveront un complexe luxueux avec environ trente patients aisés et très bien traités.
Il est bien plus simple d'envoyer un message à l'administration de la capitale de l'île. Dans la journée, le directeur de l'institut, le Dr Paul Marley, pourra les contacter par radio. Sur instruction du SIS, le docteur révèle des informations confidentielles du dossier (qu'il est bien sûr possible d'obtenir sur place) :
- Gus Lister est interné depuis juillet 1925. Physiquement, il allait bien à son arrivée, à part son inflammation des tympans qui le rendait presque sourd. Les semaines qui suivirent sont admission, il était encore possible de lui parler, mais son esprit déclinant progressivement, il est devenu catatonique.
- La dernière personne à avoir parlé avec lui est celle qui l'a reçu en 1925, le Dr Robert, prédécesseur du Dr Marley, qui ne vit malheureusement plus à Malte depuis de nombreuses années.
- Les services secrets conduisaient des expériences scientifiques dans un bunker où Gus Lister était sentinelle. À son arrivée, Gus Lister aurait bredouillé qu'une découverte particulière aurait été faite sur un site de ruine antique.
- Le 19 mai 1925, Gus Lister aurait aidé à amener des condamnés à mort dans le bunker où il n'est personnellement jamais entré. Il raconta que tous les prisonniers décédèrent en quelques secondes et que c'était le troisième « lot de cadavres ». Les deux fois précédentes, des scientifiques et des soldats avaient trouvé la mort.
- Gus Lister décrivit un « changement » après l'arrivée des prisonniers. Il pouvait goûter les couleurs, et ressentir les sons, la manière dont ses yeux chantaient et dont les poils de ses bras fredonnaient.
- Le chef de l'expérience était un homme du nom de Cromwell, et le Dr Amos Gardener son bras droit. Parmi les quatorze personnes du groupe (scientifiques et soldats), seul Gus Lister et Amos Gardener étaient encore vivants lors de l'admission au sanatorium. Les douze autres avaient été retrouvés morts dans leur bureau, pourtant loin du bunker, le jour de la mort des prisonniers. (Ils avaient écouté la bande à environ 15 kilomètres du bunker, se croyant en sécurité.)
- D'autres notes indiquent que Gardener s'est donné la mort quelques jours après l'admission de Gus Lister.

Piste 2 : l'épidémie de typhus

Cette piste est la plus rapide et conduit les investigateurs à la maison en bord de mer, là où Patricia Bardwell manipule l'agent pathogène du typhus à l'aide du Dr Boris Lazlow. La piste ne débouche sur rien. Les possibilités pour contrecarrer l'épidémie sont décrites dans la piste 4.
À la fin, les investigateurs disposent des informations suivantes :
- Un agent pathogène du typhus se trouve sur Malte.
- Il n'y a pas encore eu d'attaque impliquant cette maladie.

À la recherche de la maison en bord de mer

La facture chiffonnée d'un laitier de Msida dans la poche de l'un des membres de l'Ajkla peut passer inaperçue et ne pas être prise en considération par les investigateurs. Cependant, Msida, au nord-est de Malte, est devenu un faubourg cossu de La Valette. Depuis qu'une cale sèche de la Marine a été transformée en port de plaisance à la fin du XIXe siècle, les prix de l'immobilier ne cessent de grimper. Un soldat ou un collaborateur



local peut donc en informer les personnages, en soulignant qu'il est plutôt étrange qu'un homme de main et pêcheur porte sur lui une facture en provenance de ce quartier.

Le laitier, Antonio Scerri, est facile à dénicher. C'est un homme onctueux, la trentaine, aux cheveux trop gominés et qui joue le grand homme d'affaires. En fait, il livre les maisons bien situées de Msida avec trois véhicules et quatre employés qui ne peuvent pas le sentir. Dès que les investigateurs montrent qu'ils ont du pouvoir et de l'influence, Antonio Scerri devient pathétiquement zélé. Il fait apporter du café et des gâteaux pendant qu'il houspille son comptable afin qu'il retrouve dans ses livres l'adresse de la maison.

La propriétaire habite au coin de la rue et Antonio envoie quelqu'un la chercher. Cette vieille dame, dont le mari possédait une corderie, a habité cette maison pendant des années. Suite au décès de son époux, elle a emménagé chez ses enfants et l'a mise en location. Une femme loue la maison (« Très, très inconvenante ! Elle porte un pantalon ! Et un étranger l'accompagne. Un homme ! Cette femme loue la maison, une femme en pantalon ! Sans alliance ! Très malséant. Ah, les temps modernes... Un pantalon vous dis-je ! »).

La vieille dame décrit volontiers la maison pour que les investigateurs sachent à quoi s'attendre.

La maison en bord de mer

Cette maison en bois à deux étages se situe en fait sur le coteau et paraît très modeste à côté des autres demeures du quartier. Elle est un peu éloignée et son jardin est entouré de hauts buissons persistants. C'est pour ces raisons que Patricia Bardwell en a fait son laboratoire.

La maison est abandonnée, car elle n'est plus sûre depuis l'attaque sur les chantiers navals. Avant de quitter la maison, Patricia Bardwell a fait assassiner le Dr Lazlow et a placé des pièges explosifs au niveau des portes. En cas d'échec à un test de *Trouver Objet Caché*, les investigateurs ne remarquent pas les fils et les grenades sont dégoupillées. Avec de la *Chance*, l'explosion n'est pas maximale (1D6 au lieu de 4D6 de dégâts). Trois autres pièges similaires sont disséminés dans la maison. N'importe quel amateur peut les désamorcer sans grand risque ; il suffit de couper le fil qui dégoupille la grenade.

Une chambre avec vue sur la mer a été transformée en laboratoire avec des réfrigérateurs et toutes les normes de sécurité nécessaires. On y trouve encore des boîtes de Petri particulièrement sécurisées contenant l'agent pathogène du typhus. Le Gardien peut déterminer le temps qu'il faudra à l'armée pour identifier la maladie. Si les investigateurs manipulent l'échantillon sans précaution, ils ont 10 % de chance d'être contaminés.

Il n'y a aucune trace des pansements infectés et les personnages ne peuvent donc pas encore déterminer le vecteur de la maladie. Néanmoins, ils découvrent toute une série de caisses en contreplaqué sans inscription, de la taille d'un carton de déménagement, dans lesquelles le matériel a été transporté. Dans un premier temps, il est impossible de déduire quoi que ce soit ; il faudra attendre des aveux (voir Aveux de Maria).

L'autre chambre était occupée par le Dr Lazlow ; elle est en désordre et sent le sale. Quelques objets médicaux courants sont mélangés pêle-mêle avec des vêtements et boîtes de gâteaux. 900 $ et le passeport du scientifique sont rangés dans une valise sous le lit. Grâce à ses papiers, les investigateurs pourront lancer un avis de recherche. La police trouvera son corps dans une friche industrielle. Il a été tué le lendemain de l'assaut et son cadavre est criblé de coups de couteau, résultat probablement attendu aussi sur François Renault.

La dernière chambre servait parfois à Patricia Bardwell ; très bien rangée, il ne reste que quelques produits pour l'hygiène et des vêtements.

L'agent pathogène

Les tests des médecins militaires sur les souris et autres animaux de laboratoire livrent les résultats suivants :

- Il s'agit d'une souche étrange du typhus avec une durée d'incubation de trois mois au lieu des une à trois semaines habituelles. Pendant cette période, les porteurs de la maladie sont contagieux.
- Peu après l'infection (un à trois jours plus tard), une brève période de diarrhées de deux jours se produit. Jusqu'ici, ces symptômes n'ont pas été répertoriés sur l'île, ce qui signifie que l'agent n'a pas encore été propagé.
- L'infection peut se propager par ingestion ou injection.
- La maladie est mortelle pour environ 10 % des cas.

Piste 3 : les agents des Fils de la Terreur

Patricia Bardwell prévoit de tenir les investigations éloignées de ses objectifs réels. Elle doit donc utiliser ses faux agents pour que leur succès trompe la vigilance de l'Amirauté. Les personnages doivent être attirés vers une maison bien précise, ce qui leur permettra de déjouer des attaques ultérieures. Pour suivre cette piste, un colis doit leur parvenir. Le Gardien doit gérer le moment opportun, une fois que les deux premières pistes ont bien avancé. À la fin, les investigateurs disposent des informations suivantes :

- Les responsables des attaques des mois passés sont Joseph Galea et une femme du nom de Patricia Bardwell. Leur objectif n'est pas clair, mais les terroristes suivent les ordres par le biais de la radio.

- Un grand nombre de pansements a probablement été infecté par le typhus.

Recherches en cours

Le premier indice inutile est la facture de la poste maltaise (Royal Mail Malta), que l'un des membres de l'Ajkla portait sur lui pendant l'assaut. Le colis a été confié à une petite épicerie d'un quartier périphérique de La Valette. Le propriétaire, à moitié aveugle, a comme d'habitude contrevenu à toutes les directives et n'a pas noté le nom de l'expéditeur ni du destinataire dans le livre. C'est par ailleurs la raison pour laquelle ce colis lui a été remis. Il se rappelle de la voix d'un homme, mais ne peut rien dire de plus.

En revanche, il s'insurge contre le blocus de l'île qui empêche au courrier de circuler et qui rend les approvisionnements difficiles. Le café est devenu une denrée rare, comme pendant la dernière guerre lorsque les Allemands coulaient les bateaux de ravitaillement.

Au confessionnal

La première piste exploitable vers la maison est un colis sans expéditeur, destiné au colonel Dorset. Le numéro d'expédition et la facture correspondent. Le paquet est assez grand pour contenir une bombe, mais il ne s'y trouve qu'un morceau de papier :

« Demander l'adresse au contact de Zabbar, Our Lady of Grace, tous les jours à 16 heures, confessionnal de la chapelle St Guljian. »

Si les investigateurs prennent ce message en compte et se rendent à Zabbar, au sud, ils trouveront bien la chapelle St Guljian et son confessionnal en bois massif. S'ils l'observent, ils verront (tous les jours) à 16 h une magnifique jeune femme y entrer et attendre pendant trente minutes.

Il s'agit de Maria Bonnici. Cette naïve jeune fille de 21 ans est l'amante de Joseph Galea et brûle des idéaux des séparatistes. Elle n'est pas particulièrement cultivée, mais a grappillé des bribes de « socialisme ». Elle aime l'idée d'équité et de liberté des peuples. Elle voit actuellement dans les machinations de Joseph Galea le meilleur moyen d'amener la paix et la justice dans un monde que son fils va découvrir dans sept mois. Elle a donc été très facilement manipulée par Patricia Bardwell afin qu'elle serve les plans des Fils de la Terreur.

Pour Maria, c'est un jeu excitant ; Joseph Galea lui a demandé d'attendre tous les jours à 16 h dans le confessionnal. Normalement, elle devrait demander un code et un signe distinctif, mais elle est bien trop agitée pour respecter la procédure.

Une seule personne peut entrer à côté d'elle dans le confessionnal. La jeune fille glousse, se passe la main dans les cheveux et lisse à plusieurs reprises sa jupe. Ses tentatives pour paraître professionnelle échouent lamentablement, mais sont touchantes.

- Elle tente tout d'abord d'impressionner son interlocuteur avec quelques maximes. Elle cite volontiers « La religion est l'opium du peuple » et « Les révolutions sont les locomotives de l'Histoire ».
- La maison dont il s'agit se trouve dans ce quartier. Elle ne peut pas accompagner les investigateurs, car ils seront observés par la police et que les gens penseront du mal d'elle. Elle décrit une petite maison décrépie à l'est de Zabbar, si précisément qu'il serait possible de la reconnaître même de nuit.
- Elle s'impatiente de pouvoir lui donner les clés et propose des méthodes dignes d'un roman, comme un vol de sac simulé ou encore une rencontre à minuit dans un cimetière. L'idée de donner tout simplement la clé à travers la grille du confessionnal ne lui est même pas venue à l'esprit.
- Finalement, elle propose différentes manières de quitter le confessionnal pour sortir de l'église sans être repérés.

Sa prestation fait bien sentir que Maria est une fille simple dont on abuse pour servir de messager et qui n'a aucune idée de ce dans quoi elle est impliquée (réussite de *Psychologie*, avec un dé bonus). Après la prise de contact, Maria veut aller chez sa mère pour dîner et se faufiler ensuite hors de la maison pour rejoindre son bien-aimé par le dernier bus.



Si les investigateurs arrêtent Maria, Patricia Bardwell se rend aussitôt compte que ces faux agents ne sont pas les bons. Elle fulminerait alors et tenterait par tous les moyens de les écarter de son chemin. Coups de couteau, attaques à la bombe, poison… Malte deviendrait encore plus irrespirable pour les personnages. Maria refuserait de toute façon de révéler quoi que ce soit et serait rapidement libérée pour céder la place à des marins bagarreurs.

La planque

Le repaire, à l'extrémité de la localité, ne semble tenir debout que par habitude. Le crépi bleu se détache par plaques du mur de briques. Les fenêtres sont clouées et murées. Il est possible d'ouvrir la porte en se jetant dessus de toutes ses forces. Des lampes à carbure très chères sont placées juste derrière la porte, car il fait noir comme dans un four à l'intérieur. Monter à l'étage serait suicidaire, car le plancher est très instable. À l'arrière du bâtiment se trouve un abattoir carrelé, reluisant et bien rangé, qui forme un contraste saisissant avec la maison en ruines. On y trouve tout ce dont on peut rêver :

- Deux caisses métalliques contiennent des armes, des munitions et des explosifs. Dans la première, il n'y a que du vieux matériel inutilisable, mais la deuxième contient de l'équipement de grande qualité. Patricia Bardwell veut que ses agents soient bien armés en cas d'urgence. La caisse avec le matériel fonctionnel peut être prise par les investigateurs pour servir de preuve auprès de leurs supérieurs hiérarchiques.
- Une autre caisse contient des pansements, des rations, des outils chirurgicaux, etc. Tout le matériel est de grande qualité et dépasse de loin les moyens financiers de simples séparatistes.
- Une presse d'imprimerie moderne et du matériel d'impression varié dont les séparatistes ont eu besoin pour imprimer leurs tracts, mais aussi de fausses versions du *Times* dans lesquels ils annoncent la déclaration de guerre entre l'Angleterre et les États-Unis (voir ci-dessous). Les investigateurs ne trouvent que le matériel d'impression et quelques ébauches pour leur propagande dénonçant

les crimes des Britanniques et l'incapacité de l'occupant à protéger le peuple contre les attaques.

La piste la plus importante se cache dans une boîte métallique posée sur la table. On y trouve plusieurs lettres anciennes, adressées à l'animateur de radio William Steward. Chaque dimanche, de 17 h à 19 h, il présente l'émission *Bonjour Patrie*, très appréciée sur l'île. Des membres de la famille saluent les soldats stationnés sur Malte, les félicitent pour leur promotion ou leur souhaitent un bon anniversaire.

Ces lettres sont contrefaites et contiennent en réalité des codes pour les attaques à la bombe. Lorsque l'émission passe, les séparatistes disséminés dans toute l'île apprennent le jour et le lieu de leur prochaine mission. Quelques lettres sont annotées, avec des indices concernant le code utilisé :

- Date de l'anniversaire = Date de l'attaque.
- Deuxième chiffre de la lettre comme l'âge, etc. = Heure de l'attaque.
- Nom ou occasion = Indice concernant le lieu de l'attaque.

Voici un exemple de lettre :

Aujourd'hui, 17 février, tes parents espèrent que tu fêteras tes 19 ans comme il se doit avec tes amis, Julian. Ton grand-père de cette Provence si hospitalière se joint à nous pour te souhaiter un joyeux anniversaire.

(Attaque le 17 février à 19 h à l'auberge de Provence)

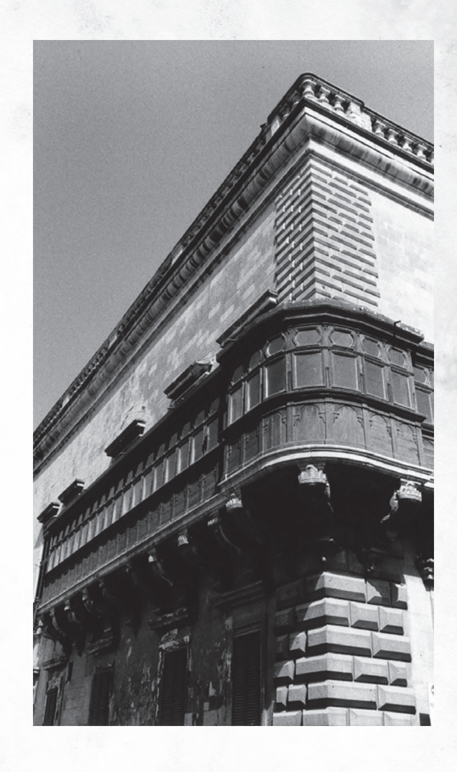
Nous avons laissé partir notre petit garçon et te voilà un homme. Le 21 février, notre fils Cedric est devenu capitaine. C'est ainsi la troisième génération, après son père et son grand-père à servir l'empire. Nous prierons pour toi dans la cathédrale St Paul mon cher enfant.

(Attaque le 21 février à 15 h à la cathédrale St Paul de Mdina)

Si les investigateurs font comparer les lettres par leurs collaborateurs, ils peuvent affecter chaque attaque perpétrée jusqu'ici à une lettre lue à la radio le dimanche précédent. En effet, les cellules de terroristes sont activées à l'écoute de l'émission. Les mots codés indiquant la cellule concernée ne peuvent pas être déchiffrés, mais les analystes supposent que la personne qui envoie le message (mère, père, frère, tante, etc.) cible le groupe responsable de l'attaque.

Si les personnages ne réfléchissent pas dans ce sens (éventuellement avec un test d'*Idée*), l'un des analystes fait la remarque suivante : avec presque 600 lettres reçues par semaine, il ne relève plus du hasard que les lettres des séparatistes soient sélectionnées ; il y a forcément une taupe au sein de l'équipe ! Une lettre en particulier est alarmante ; elle annonce une attaque sur le grand quai de La Valette dans quelques heures. En effet, un bateau transportant une bombe au carburant sera à quai au moment indiqué. Si les investigateurs ne parviennent pas à éviter l'attaque ou à évacuer le quai, l'explosion causera la mort de nombreuses personnes. Si en revanche ils attrapent le criminel, ce dernier essayera de trouver un arrangement, car une mort certaine l'attend. Il pourrait donc si besoin orienter les personnages sur l'attentat visant le sénateur.

Pour rappel, le plan de Patricia Bardwell prévoit de lancer les faux agents sur la piste de ces attaques afin de créer une diversion pendant qu'elle poursuit ses objectifs réels.



L'émission de William Steward

Bonjour Patrie est le point culminant de la semaine pour les soldats ; celui qui réussit l'exploit d'être mentionné devient un vrai héros et doit payer sa tournée le soir venu. L'émission est également appréciée, car la sélection musicale, habituellement limitée (musique militaire, classique, chansons populaires et twist sage), est un peu plus libre. On danse volontiers pendant l'émission avant de prendre un bon repas. Beaucoup de Britanniques passent ainsi leurs dimanches sur Malte.

La rédaction ne se rencontre pas tous les jours ; elle est composée de plusieurs équipes qui se retrouvent une fois par semaine pour discuter de l'émission suivante. Parfois, cette réunion ne se tient que le dimanche matin. Le Gardien décidera de la date du rendez-vous avec la rédaction, mais elle ne doit se dérouler au moins que quelques jours après la découverte de la planque.

Bien sûr, les investigateurs ont peut-être pris les devants, mais William Steward est absent pour le moment et injoignable. Il visite Lazarette et les équipages de bateaux, gère ses autres émissions et donne des interviews. Sans lui, pas de conférence de la rédaction. Puisque personne ne connaît la date de son retour, la réunion se tiendra spontanément et le sergent Shorley pourra en informer les personnages.

À peine sont-ils entrés dans le « bureau de la rédaction », une salle de réunion spartiate avec le portrait du roi accroché au mur, qu'ils voient Maria. Elle est dans un triste état. Sous son maquillage, on peut voir des ecchymoses et ses yeux sont rougis par les larmes. À la vue des investigateurs, elle devient hystérique.

Il lui faut quelques minutes pour se reprendre. Il est ensuite possible de lui parler calmement et elle est prête à tout raconter aux investigateurs, mais à eux uniquement… il faut donc faire sortir de la salle un William Steward furieux et despotique.

Aveux de Maria

À moins que les investigateurs ne se comportent comme des éléphants dans un magasin de porcelaine, Maria s'épanche devant eux. Ils peuvent accélérer la conversation avec une réussite en *Baratin* ou en *Persuasion* (dans les deux cas avec un dé bonus).

Elle a rencontré Joseph Galea il y a 16 mois et est tombée amoureuse de lui. Le roi des contrebandiers ne l'avait cependant pas remarquée ou prise au sérieux.

Elle travaille à la rédaction depuis un an, car le « vieux bouc » (Steward) aurait bien mis la main au panier.

Brusquement, cette femme distinguée du nom de Patricia Bardwell est arrivée dans sa vie, devenant peu à peu le bras droit de Joseph Galea. Patricia l'a utilisée pour les menus services de l'Ajkla en raison de son enthousiasme pour les idées d'indépendance de Malte et de libération de la population du joug britannique dont elle avait si bien parlé.

Il y a quatre mois, Patricia lui a demandé d'introduire des lettres à la rédaction. Au même moment, Joseph Galea commença à s'intéresser à elle et à la mettre dans son lit. Elle



était si heureuse que l'aveuglement l'empêchait de remarquer qu'elle se faisait utiliser par les deux compères.

Il y a quelques jours, Patricia lui a demandé de trahir son autre employeur. En effet, elle travaille au tri dans un entrepôt de la marine britannique. Elle y enregistre le matériel pour la centrale de distribution de la flotte. Elle décrit les mêmes caisses que les personnages ont trouvées dans la maison en bord de mer. Elle a introduit pour Patricia Bardwell une grande quantité de ces caisses dans l'entrepôt, mais n'a pas posé de questions quant à leur contenu, car elle venait de constater qu'elle était enceinte.

Les caisses lui étaient transmises par un docteur russe. Il se comportait bizarrement pendant le transfert et s'enduisait au préalable de phénol. (L'odeur du phénol, un désinfectant bon marché et puissant, est connue de tous depuis la guerre. Maria ne le sait pas, mais les personnages peuvent supposer que ce qui se trouve dans les caisses est infecté par le typhus !)

Maria n'a aucune idée de ce que les caisses contiennent, cela peut être des bouteilles vides comme des pièces de moteur.

Après sa rencontre à l'église avec les investigateurs, elle est retournée chez Joseph Galea malgré son interdiction et l'a trouvé au lit avec Patricia. Ils se sont violemment disputés et Joseph Galea l'a battue. Ce qui lui a fait le plus mal, ce ne sont pas les coups, mais la délectation de Patricia devant cette situation.

Maria sait que le quartier général de Joseph Galea se trouve dans une vieille usine, mais elle n'y est jamais allée et ne peut pas donner plus de détails. Cette information est peu utile, car en ces temps difficiles, de nombreuses usines sont désaffectées sur l'île. Les indices concernant l'usine de conserves peuvent être découverts dans la piste 4.

Le Gardien peut toujours utiliser Maria pour transmettre des informations rassemblées en épiant une conversation ou en lisant une note en secret et pourrait ainsi fournir l'indice de l'usine de conserves si les investigateurs passaient à côté dans la piste 4.

Entrepôts

Malte est le centre névralgique de la flotte méditerranéenne. Des pièces détachées et du matériel pour les bateaux et les garnisons de l'espace méditerranéen sont stockés dans les entrepôts de l'île. On parle ici de milliers de tonnes de matériel répartis dans d'innombrables caisses, pour une valeur atteignant plusieurs millions de livres sterling. Si les investigateurs ne disposent pas d'indices concrets prouvant que des caisses ont été infectées, et surtout leur nature, l'Amirauté refusera catégoriquement de les détruire « à cause de l'idée fixe du petit cerveau d'une Maltaise volage ». C'est peut-être même ce que les terroristes attendent ! Les personnages ont donc besoin de plus d'informations et de preuves pour éviter la catastrophe.

Piste 4 : la guerre se prépare

Tous les plans et actions de Patricia Bardwell visent à éviter un conflit spectaculaire entre deux grandes puissances mondiales. C'est l'objectif de la « Piste 4 », que les investigateurs ne devraient en fait pas découvrir. À la fin, les personnages disposent des éléments suivants :

- D'énormes tensions entre les États-Unis et l'Empire britannique doivent être créées afin de frôler le déclenchement d'une guerre.
- L'incident sur le HMS Phlegeton est directement lié à l'expérience Cromwell et au cambriolage de la banque.
- La piste des terroristes conduit à un bâtiment de l'usine St Julijans Canned Food.

Introduction

Patricia Bardwell veut que les faux agents mettent le nez dans les attaques, mais veut conserver secrets le plus longtemps possible les événements liés à la piste 4. Par chance pour elle, les éléments découverts lors de l'assaut ne conduisent pas à l'attentat contre le sénateur, excepté les indices prouvant l'utilisation d'une bombe. Malheureusement pour elle, l'un de ses hommes de main va se servir de ce qu'il sait pour sauver sa peau.

Le Gardien ne doit pas trop entraver le début de ce fil conducteur et permettre aux investigateurs de constituer un membre de l'Ajkla prisonnier, mais avec des blessures si graves qu'ils ne peuvent lui parler qu'au bout de quelques jours. S'ils ne prennent personne vivant pendant l'assaut, ils auront d'autres occasions au cours de l'aventure. La mort attend tout terroriste pris et il n'est pas improbable qu'ils parlent quelques heures avant une attaque prévue, afin de sauver leur tête.

Shorley informe les investigateurs qu'un prisonnier souhaite leur parler de toute urgence et prévient également « sa Patricia » pour lui annoncer la mauvaise nouvelle. Comme le plan ne prévoit pas d'assassiner le sénateur, mais de le pousser à prendre ses quartiers sur son bateau, elle opère un léger changement ; les investigateurs lui sauveront la vie et passeront pour des héros.

Raoul, témoin repenti

Le prisonnier se nomme Raoul et espère la clémence contre son témoignage. Il fait partie de la troupe de Joseph Galea depuis plusieurs mois, mais n'est pas particulièrement loyal envers ce chef irascible. En effet, bien qu'il se batte pour la liberté de Malte, il est clair que cette femme anglaise (dont il ne connaît pas le nom) le mène par le bout du nez. Un homme qui se fait manipuler par une femme n'est pas un chef puissant.

Raoul est convaincu que l'Anglaise n'a pas de cœur, qu'elle ne connaît pas la pitié et qu'elle se réjouit même de la cruauté et de la haine comme d'autres de recevoir des fleurs ou de boire du vin rouge.

Cette nuit, dans environ une heure et demie (un peu avant ou un peu après ?), une bombe explosera dans le St George Grand Hotel de La Valette pour y tuer l'un des hôtes. Raoul connaît les lieux, car il a dû voler des vêtements de groom de l'hôtel dans une blanchisserie.

Il a eu vent de la date de l'attaque, sait que la détonation doit se produire au cinquième étage et que le « groom », un Maltais blond et très grand, doit déposer la bombe dans la suite.

La bombe

Il est presque minuit lorsque les investigateurs recueillent ces déclarations. Ils doivent tout d'abord découvrir la cible de cette attaque, mais ils ont beau appeler l'hôtel, la réceptionniste ne répond pas. Luis Harper est en train de flirter avec elle. Les personnages doivent alors se rendre à l'hôtel, dans les rues étroites et sombres, afin d'arriver sur place à temps.

Le St George Grand Hotel est l'un des meilleurs hébergements en ville et ses quelques 300 clients y résident dans le luxe le plus absolu. Le veilleur de nuit, Abraham Bolmes, proteste contre ce dérangement nocturne de ses hôtes renommés, mais se montre très coopératif dès que les investigateurs se présentent comme des membres du SIS.

Au cinquième étage se trouvent les dix suites de l'hôtel, actuellement toutes occupées. Même si Abraham Bolmes tentait d'empêcher les investigateurs d'entrer en trombe dans chaque chambre pour les fouiller ou de les persuader de ne pas le faire, ce serait peine perdue. Les chambres sont par exemple occupées par une actrice française, un comte russe et ses nombreuses femmes, un couple d'industriels allemands ou encore un homme, la vingtaine, à moitié dévêtu et fin saoul qui ne se réveille même pas lors de l'effraction des investigateurs.

Un moyen un peu moins brutal est de contrôler tous les pages de la nuit et de les faire venir (*Idée*). Un Maltais blond manque à l'appel ; il s'est occupé exclusivement de la suite 7.



Le sénateur Johnson.

Si les investigateurs entrent dans cette suite, ils trouvent deux personnes (le sénateur et son épouse) en train de ronfler paisiblement. Un léger tic-tac provient de sous le lit. Il est facile de lancer la bombe dans la piscine depuis le balcon (un dé bonus au test de *Lancer*) où elle explose sans provoquer le moindre dégât, mais réveille tout l'hôtel. Si le test est raté, 1D6 personnes sont légèrement blessées dans l'explosion.

Quelques secondes après la détonation, la porte est enfoncée par un US Marshall, Colt à la main, en robe de chambre. Il pointe son arme sur les investigateurs et s'adresse à « M. le Sénateur ».

Le sénateur

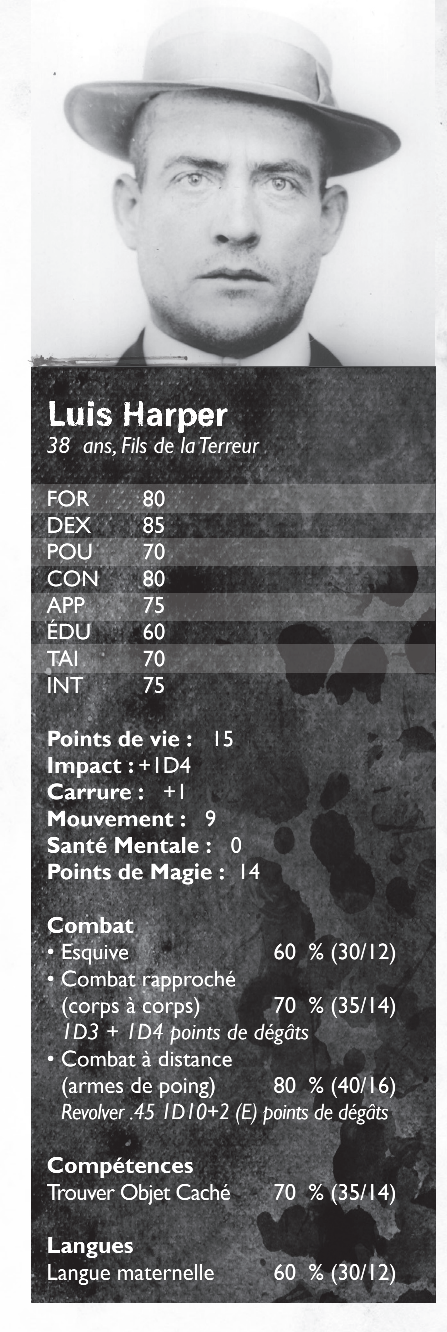
Le républicain Hiram Warren Johnson était gouverneur de Californie de 1911 à 1917, année où il est devenu sénateur. Il est internationalement connu pour sa déclaration de 1917 : « La première victime d'une guerre est la vérité » (cette citation peut être utilisée à loisir par le Gardien).

Le sénateur Johnson est un homme qui perd rarement le contrôle et il réagit de manière très stoïque aux événements nocturnes. Il demande tout d'abord à son épouse horrifiée si tout va bien puis aux investigateurs de bien vouloir se retourner pour ne pas embarrasser sa femme.

Dès qu'il a lui-même enfilé un peignoir et calmé d'un geste de la main son garde du corps, il invite les investigateurs à s'installer dans le salon de sa suite. Il demande ensuite une explication détaillée. Pendant que les personnages lui racontent ce qu'ils veulent, la suite se remplit d'agents des services secrets et des collaborateurs du sénateur.

Dès que Luis Harper apparaît, le sénateur lui touche un mot en privé. Son visage s'assombrit à la vue des investigateurs et il n'est pas nécessaire d'être fin limier pour voir qu'il ne peut pas les sentir. Il est naturellement embêté que les personnages aient débarqué de la sorte, car selon le plan initial, il devait « découvrir » et « désarmer » la bombe au cours de la nuit.

Si les investigateurs lui posent les bonnes questions, le sénateur leur indique qu'il est ici sur invitation du gouvernement britannique, afin de tenir au nom du Congrès des discours importants concernant leur collaboration politique et économique. L'Amirauté britannique répond de sa sécurité. Le responsable de sa sécurité, le marshall Harper, avait insisté pour que le sénateur et son épouse prennent



Luis Harper

38 ans, Fils de la Terreur

FOR	80
DEX	85
POU	70
CON	80
APP	75
ÉDU	60
TAI	70
INT	75

Points de vie : 15
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 9
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 14

Combat
- Esquive 60 % (30/12)
- Combat rapproché (corps à corps) 70 % (35/14)
  1D3 + 1D4 points de dégâts
- Combat à distance (armes de poing) 80 % (40/16)
  Revolver .45 1D10+2 (E) points de dégâts

Compétences
Trouver Objet Caché 70 % (35/14)

Langues
Langue maternelle 60 % (30/12)

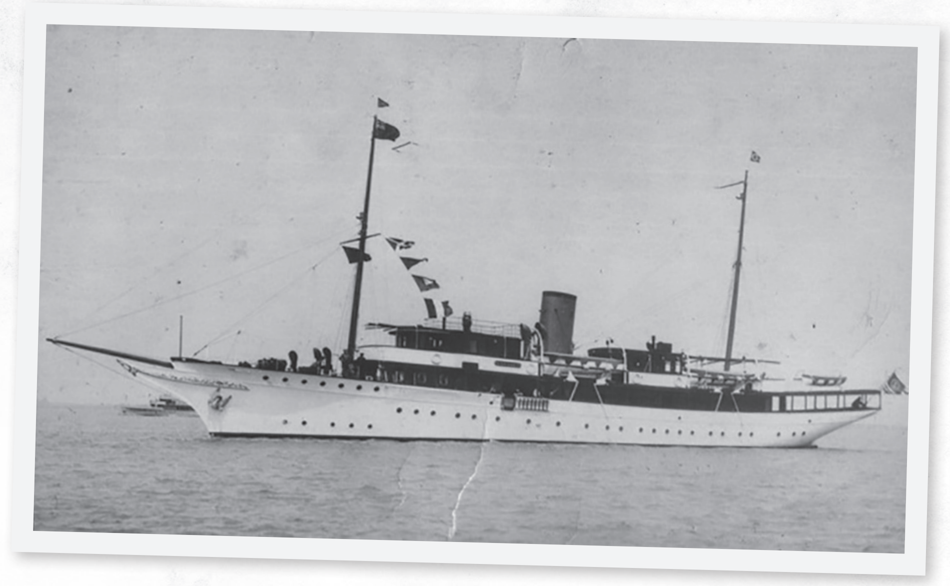
leurs quartiers à bord de leur yacht, mais ayant été malade pendant le voyage, Minne avait catégoriquement refusé de dormir dans un lit vacillant. Il va bien sûr poursuivre ses différents entretiens, mais préfère à présent retourner à bord de son bateau, le Pearl. Les investigateurs prennent congé dans un premier temps, mais cela ne signifie pas que ces événements seront sans conséquence.

Conséquences sociales

Le Gardien peut utiliser toutes ces conséquences sociales pour ajuster les quatre pistes de l'aventure. En effet, même s'il ne s'agit que d'invitations, les investigateurs peuvent difficilement les refuser sous peine de se marginaliser.

- L'hôtel est en émoi après l'explosion, mais Bolmes prend aussitôt le temps de remercier les investigateurs et

invite tout le monde à dîner. En résumé, vingt personnes, dont les personnages peuvent passer une soirée entière dans un hôtel de luxe.
- Le lendemain, un panier leur est livré de la part de Hiram et Minne Johnson.
- Ansley McPhee convoque les investigateurs et les remercie d'avoir fait leur devoir.
- Le jour suivant, les investigateurs doivent serrer un nombre incalculable de mains et sont invités en divers endroits (dîner avec de hauts gradés, petit déjeuner avec le gouverneur de La Valette, etc.).
- La visite du sénateur et de son épouse, en personnes, attire l'attention ; ils les remercient à nouveau de leur avoir sauvé la vie et les invitent à passer une journée sur leur yacht. À cette occasion, les personnages nagent dans le luxe, font bombance, pratiquent le ball-trap et écoutent la musique de leur choix. Le sénateur est totalement conquis par les investigateurs, mais Luis Harper qui se trouve toujours dans les parages les fusille du regard.
- Autre marque de reconnaissance, les investigateurs sont invités à dîner avec l'amiral au cours de la soirée de remise des diplômes de la Britannia Royal Naval College, qui se déroulera sur Malte dans quelques jours. Ce sera l'occasion de faire prêter serment aux officiers, puis suivront une parade et un bal avec toute la haute société. Le smoking est de rigueur. Les investigateurs pourront observer la parade du port depuis le yacht du sénateur Johnson qui les y a conviés.



Le Pearl.

La cérémonie

Après le sauvetage du sénateur, cette piste est tout d'abord mise de côté, de sorte que les investigateurs ont la possibilité de s'adonner à leurs obligations sociales et de suivre les autres pistes. Après l'attaque, ils peuvent reprendre le fil rouge qui les mène à la conclusion de l'aventure. Le Gardien doit déclencher cet événement lorsque les autres fils conducteurs ont été menés à bien.

Le jour de la cérémonie, les jeunes (et riches) diplômés de la Britannia Royal Naval College, école d'officiers londonienne très renommée, prêteront serment puis seront affectés à des bateaux. De nombreux Maltais regardent volontiers le spectacle, car il y a de la musique et un feu d'artifice pour clore la soirée.

En ces temps de terreur, ce rassemblement de hauts gradés cause des sueurs froides au SIS. Le Gardien peut tenir les investigateurs en haleine avec des menaces terroristes, des investigations et des arrestations sans résultat. La question de la garde-robe n'est pas à négliger non plus.

Les officiers prêtent serment sur le port et des milliers de curieux se pressent dans les rues sinueuses. Des tribunes ont été installées pour les notables et les proches. La soirée est prévue comme suit :

18 h : début de la parade des officiers ;
18 h 15 : discours de l'Amirauté ;
18 h 30 : prestation de serment des officiers, remise des diplômes et affectation sur les bateaux ;
19 h : parade de la fanfare militaire et de l'infanterie ;
19 h 30 : salut avec 13 salves d'artillerie puis feu d'artifice ;
Vers 20 h, le dîner de gala pour les 450 invités attendus se déroulera dans la salle de bal de la marine.

C'est en tout cas ce que prévoit le protocole…

Les investigateurs sont attendus pour 17 h sur le *Pearl*, amarré en travers du port. Environ 50 invités triés sur le volet sont rassemblés. Ils passent le temps en écoutant du jazz et en grignotant des mignardises. Malheureusement, il fait froid et humide, mais les hôtes profitent tout de même de la vue imprenable sur le port et les rues sinueuses depuis le pont supérieur. Plusieurs bateaux de guerre décorés de fanions croisent en mer, prêts pour les salves. Environ 200 soldats en uniforme se tiennent sur le port, instruments en main. La soixantaine de diplômés de cette année marche au centre. Le déroulement est plutôt ennuyeux, car les discours, pourtant amplifiés, sont à peine audibles à cause du vent.

L'attaque

On peut voir quelques bateaux à l'horizon. Le croiseur léger *HMS Phlegeton* se fait remarquer lorsqu'il se dirige droit sur le port au lieu de manœuvrer (*Trouver Objet Caché*). Un certain trouble se propage lorsque le bateau arrive à environ 500 mètres de la côte et présente son flanc. Après quelques minutes, il abaisse ses canons en un salut fort peu protocolaire. Les marins sont bien visibles sur le pont, comme pour saluer leurs nouveaux camarades. Les canons s'abaissent encore jusqu'à pointer vers le port. Soudain, ils ouvrent le feu. Tous ceux qui ont servi pendant la guerre reconnaissent ce sifflement caractéristique ; il ne s'agit pas d'un simple salut. Le bateau de guerre a réellement ouvert le feu pendant la cérémonie !

Ces événements doivent être ponctués par des descriptions de réactions ou d'incidents à bord du yacht :
- Une femme renverse son verre de champagne sur sa robe ; cela attire tant l'attention que personne ne remarque le bateau.
- Un soldat très décoré sourit à la vue du bateau. Il connaît bien le capitaine de l'*HMS Phlegeton* et se réjouit de voir que le « vieux loup de mer » (capitaine Mears) met son grain de sel dans cet ennuyeux protocole.
- Un hôte a une altercation avec un serveur. Minne Johnson doit intervenir pour calmer le jeu.
- Le sénateur veut présenter aux investigateurs des personnalités importantes.
- Un officier qui connaît par cœur le protocole explique et commente tout par le menu.
- Un autre officier raconte des détails ennuyeux concernant les boutons d'uniformes et leurs significations dans

les différentes traditions militaires.

- Peu avant le tir de l'*HMS Phlegeton*, la foule le remarque : les cous se tendent, les doigts pointent dans sa direction et la fanfare perd le rythme.
- Lorsque le grondement et le sifflement des tirs se font entendre, un silence absolu s'abat sur le pont. Seul un vieux vétéran s'exclame : « Si on m'avait dit que j'entendrais à nouveau ce bruit… ! »
- Dans les secondes précédant la détonation, le temps semble ralentir. Les visages commencent à montrer des signes d'étonnement ou d'effarement ; dans certains regards marqués par la guerre, on peut voir les fantômes des batailles livrées et des tirs d'artillerie évités ; un serveur laisse tomber un plateau et les verres s'approchent irrémédiablement du sol comme les boulets du port. Puis c'est l'explosion.
- Certains boulets tombent à la mer, provoquant des gerbes d'eau. L'un d'eux touche le mur du port sans causer de gros dommages, mais un autre atteint les spectateurs. Des bâtiments sont détruits et une avalanche de débris s'abat sur la zone. Le port est touché, ce qui met définitivement fin à la musique et le *Pearl* reçoit également son lot. L'explosion du môle projette une pluie de pierres sur le yacht. Bien plus destructeur, un boulet atterrit dans l'eau, juste devant la poupe. L'explosion soulève le yacht qui retombe ensuite avec fracas, provoquant des chutes sur le pont et par-dessus bord.
- Après les tirs, le bateau manœuvre et s'éloigne à toutes vapeurs. Il faut quelques minutes aux bateaux britanniques pour le prendre en chasse.
- Les investigateurs peuvent venir en aide aux blessés, repêcher ceux qui sont tombés à l'eau, ou encore se rendre rapidement à l'intérieur du yacht en train de couler. Il faut également calmer un sénateur hors de lui. Sa considération pour les personnages le pousse à leur demander conseil (sans tenir compte du fait qu'il les prend pour des Britanniques). La question de son départ et de l'interruption des négociations se pose.

Les heures qui suivent

Le chaos le plus absolu règne dans les heures qui suivent l'attaque. Les sirènes hurlent dans toute la ville pour rappeler les équipages sur leurs bateaux. Des ordres contradictoires sont donnés ; les investigateurs sont demandés au QG ou encore à l'hôpital, ils reçoivent des informations erronées…

Il faut à Ansley McPhee exactement 97 minutes pour réussir à voir les investigateurs. Le major général est un peu ébranlé et s'est fait sonner les cloches par l'Amirauté qui court partout comme un poulet de basse-cour. Il demande par conséquent aux investigateurs des explications aussi rapides que possible. Le sénateur Johnson a exigé que les investigations soient conduites par les personnages dans cet acte assimilable à une déclaration de guerre envers les États-Unis.

Chiffres, données et faits

Ansley McPhee dispose des informations suivantes :

- Les tirs ont fort heureusement été d'une étonnante imprécision, comme l'ont souligné les spécialistes de la marine : « Comme s'ils étaient saouls, parce qu'à 500 mètres, les canons sont précis. »
- Jusqu'à présent, on déplore 16 morts et environ 60 blessés.
- L'*HMS Phlegeton* navigue depuis 20 ans sous les ordres du capitaine Mears, très décoré et au-dessus de tout soupçon. Personne ne s'explique comment ce bateau a pu ouvrir le feu. En effet, même si le capitaine avait brusquement perdu la raison, les officiers et l'équipage auraient dû refuser d'exécuter ses ordres.
- Le *Pearl* a subi quelques dégâts, mais ils ont pu être réparés sur l'eau. Le sénateur veut rester à bord, car il n'a plus confiance dans la sécurité britannique.
- Impossible de retrouver la trace du croiseur. La marine s'est lancée à sa poursuite, mais les bateaux ont dû être ravitaillés et les équipages rappelés. De plus, la météo va rendre les recherches difficiles (un dé malus), car un orage s'annonce. De plus, l'amirauté ne veut envoyer que des bateaux puissants, car elle redoute que l'*HMS Phlegeton* ne tire à nouveau.

Il en vient ensuite à la situation actuelle. Même si les Américains savent que cette attaque n'est pas commanditée par la Couronne, ils se doivent de réagir en conséquence. L'incident sera diffusé dans les médias du monde entier dès le lendemain ; la presse est aussi rapide et moderne que l'Amirauté est abasourdie et impotente. Ansley McPhee a décidé de se constituer prisonnier du gouvernement américain jusqu'à la fin des investigations. Les Américains et les Britanniques sont extrêmement reconnaissants pour cet acte d'abnégation, ce qui permet aux Américains de prétendre avoir réagi à la hauteur de l'affront. Ansley McPhee sera traité comme un roi sur le *Pearl*,



mais il prévient les investigateurs qu'il ne sera plus en mesure de les protéger. Il fait promettre aux personnages de faire tout ce qui est en leur pouvoir afin d'éviter un désastre pour la Couronne.

Meurtre par lynchage

Le lendemain matin, Luis Harper, Fils de la Terreur, exécute Ansley McPhee dans sa cabine. Il met sa mort en scène, comme s'il avait été lynché en bonne et due forme. Ensuite, il disparaît sans laisser de traces et ne jouera plus aucun rôle dans ce chapitre.

Le corps d'Ansley McPhee est couvert d'hématomes et de brûlures. Il a finalement été abattu d'une balle dans la tête. Seule une réussite critique en *Médecine* révélera que les blessures ont été infligées post-mortem.

La culpabilité de l'US Marshall ne fait aucun doute, car les visiteurs doivent inscrire leur nom dans un registre et des témoins l'ont vu.

Le gouvernement britannique reste sans voix devant cet affront. Même si les diplomates des deux pays tentent de calmer le jeu, les rumeurs circulent vite (notamment grâce à Patricia Bardwell). Une exécution aussi odieuse d'un prisonnier britannique par des soldats américains met, comme prévu, l'île en ébullition :

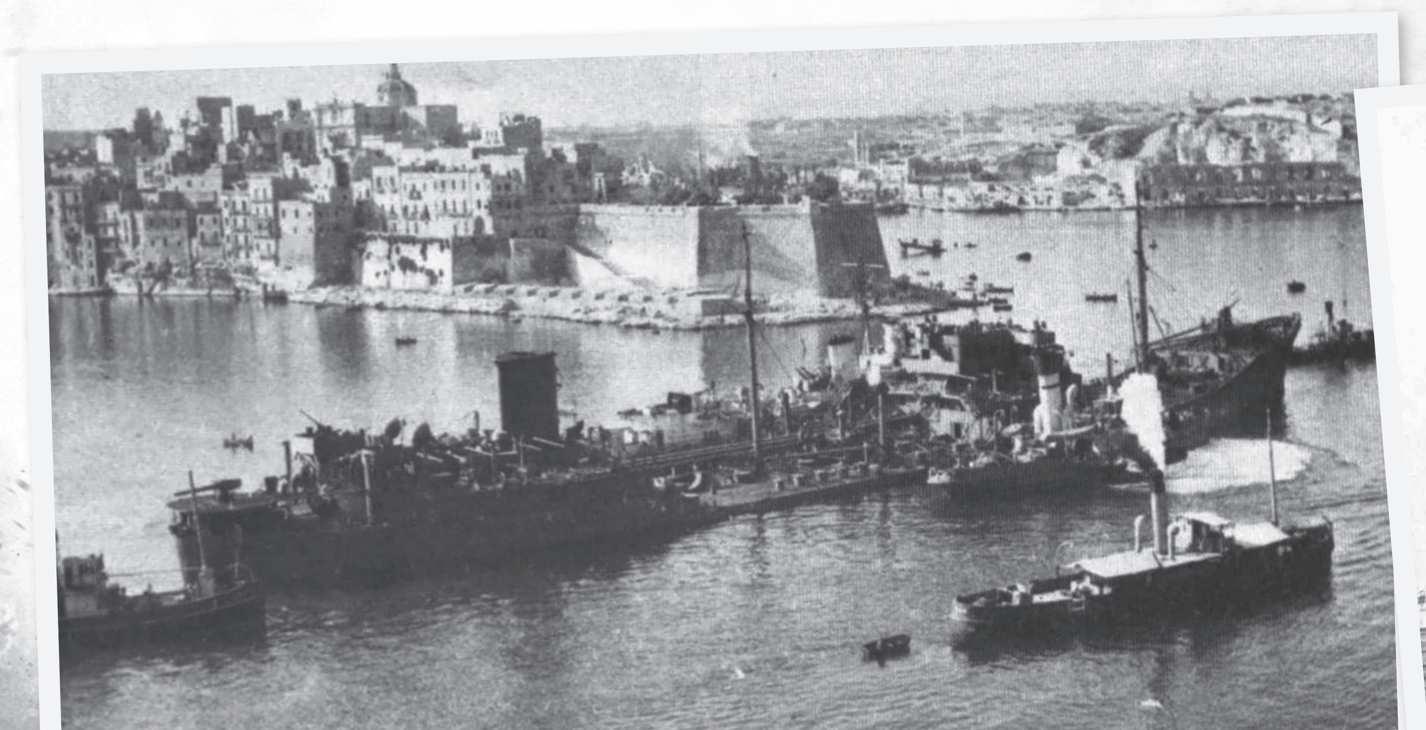
- De faux documents de l'Amirauté (envoyés par le sergent Shorley) demandent aux capitaines du port d'exiger un droit de douane élevé pour les bateaux américains et de retarder leur déchargement. Avant que le malentendu ne soit réglé, deux cargos américains sont déjà repartis outrés et ont transmis l'information : les Britanniques sabotent l'économie américaine.
- En réponse au blocus économique, les Américains interdisent pendant quelques heures le passage des bateaux britanniques dans le canal de Panama.
- Des rumeurs selon lesquelles le carburant de l'île est conservé pour la guerre circulent. Pendant plusieurs jours, les stations-service sont à sec, car les habitants réagissent en conséquence et font des réserves.
- Les premières affiches de propagande expliquant le comportement à suivre en cas de guerre se multiplient dans les rues. Ce sont d'anciennes affiches de la guerre mondiale ; le mot Allemagne a été barré et remplacé par Amérique. Dans certaines écoles, les enseignants montrent les procédures d'évacuation d'urgence.
- Tous les jours, de plus en plus de bagarres éclatent entre les soldats britanniques et américains. Elles ont toujours fait partie du quotidien, mais prennent de l'ampleur en raison des tensions actuelles. Les blessures graves ne sont pas rares. Après une rumeur selon laquelle un groupe d'Américains aurait poignardé un sergent britannique, une centaine de soldats de la Royal Navy s'est rassemblée devant un cargo américain pour le saccager.
- Des milices se forment dans les différents quartiers et appellent les volontaires à défendre leur île. L'administration britannique ne voit pas cette initiative d'un bon œil et tente de les désarmer et de s'en débarrasser, ce qui déclenche des débordements et des mouvements de protestation antibritanniques.
- L'Ajkla met en circulation des éditions du *Times* contrefaites. Dans la première, le gouvernement américain aurait ouvert des négociations spéciales avec l'Union soviétique pour renforcer la collaboration économique avec la Russie, car selon un homme politique américain « l'Angleterre a prouvé qu'elle n'est plus un partenaire fiable, dont une puissance telle que les États-Unis démocratiques a besoin en cette période. La Russie pleine d'avenir sait utiliser la force du gouvernement populaire, une force inconnue de l'Empire et de ses structures politiques surannées. » Cette subtile insulte à la Couronne est la goutte d'eau qui fait déborder le vase. Une page spéciale le soir même titre : « War again? »

Les politiques des deux nations tentent de reprendre la situation en main, mais le climat est de plus en plus glacial. Ce qui était auparavant impensable devient vraisemblable ; l'Empire et les États-Unis ne peuvent plus exclure une déclaration de guerre.

À bord de l'*HMS Phlegeton*

Il faut trois jours (pendant lesquels les autres actions peuvent se dérouler) avant que la Royal Navy réussisse à trouver l'*HMS Phlegeton*. Il y a plusieurs raisons à cela :

- Plusieurs heures passent avant que les gros bateaux ne puissent se mettre à sa poursuite. Il faut charger des vivres, de l'eau et du carburant, et les moteurs ont besoin de plusieurs heures pour être pleinement opérationnels. La plupart des marins sont sur la terre ferme, ils profitent de Malte et doivent être rappelés à bord.
- La météo rend également les recherches difficiles (dé malus). L'air chaud venu d'Afrique rencontre l'air froid d'Europe au-dessus de la mer Méditerranée, ce qui déclenche des vents forts et parfois du brouillard. Pendant des heures, les avions stationnés sur les bateaux ne décollent pas, car ils n'obtiennent



l'autorisation que si les prévisions leur garantissent un atterrissage sûr.
- Les recherches se concentrent loin de la côte ; personne ne soupçonne que l'*HMS Phlegeton* ne se trouve qu'à quelques miles.
- L'Amirauté dispose de peu de ressources, car elle ne veut envoyer que des bateaux de taille suffisante pour se frotter à l'*HMS Phlegeton* et il lui en faut pour s'occuper du blocus de l'île. L'étonnement est grand lorsque la petite canonnière *HMS Triton* annonce lors d'une patrouille la présence de l'*HMS Phlegeton* à environ cinq miles de la côte. À la demande du sénateur Johnson, les investigateurs dirigent encore l'enquête et doivent donc prendre les choses en main.

Plusieurs militaires recommandent de rappeler un gros bateau de guerre, car s'approcher de ce dangereux croiseur avec une canonnière serait pur suicide. Le bateau le plus proche est cependant à une journée. Autre solution, le capitaine Cameron Mardon de l'*HMS Triton* est prêt à se rendre à bord de l'*HMS Phlegeton* pour voir de quoi il retourne. Troisième possibilité, les investigateurs peuvent s'y rendre, ce qui nécessite environ trois heures.

En fonction de la décision des personnages, le capitaine de l'*HMS Triton* leur transmet les résultats de son investigation. Sinon, les investigateurs sont envoyés avec un groupe d'infanterie de la marine sur l'*HMS Phlegeton*.

Avec ses 120 mètres, le bateau dispose de trois tourelles et d'un équipage de 320 personnes. Toutes les lumières sont éteintes, l'ancre n'est pas jetée et rien ne bouge.

L'équipage du croiseur a succombé à la folie après avoir entendu l'enregistrement de Cromwell. Après avoir ouvert le feu, le bateau s'est mis en panne et l'équipage est passé au complet par-dessus bord. Aucun cadavre ne peut donc être découvert ici. Dans les jours qui suivent, la mer rendra leur corps sur la côte. Lors de l'autopsie, les médecins constateront les mêmes déformations que sur les cadavres de l'expérience Cromwell, toujours avec cette étrange nacre.

Sur le bateau, on trouve deux pistes importantes :
- Un survivant se trouve à l'infirmerie. Le marin Horace Wingroove a perdu la vue et l'ouïe lors d'un accident avec les canons. Il a donc réchappé à l'issue fatale de la bande sonore, mais reste gravement traumatisé ; les investigateurs ne peuvent l'interroger que le lendemain.
- Le journal de bord indique que le croiseur avait déclenché la procédure « Bateau en détresse » environ une heure avant l'attaque. Le protocole interne de la marine a été suivi, avec tous les codes nécessaires. La dernière entrée signale la vue d'un bateau dans la position du signal et une heure plus tard, le croiseur entre sans raison apparente dans le port pour ouvrir le feu.

L'histoire du survivant

L'ouïe du marin blessé ne se rétablit que très lentement. Il ne comprend pas encore les questions directes, mais il souhaite de toute façon raconter son histoire dans les moindres détails. Il relate tout d'abord, la voix chevrotante, son accident quatre jours auparavant. Il se trouvait trop près d'un canon lors d'un tir d'essai. C'est un accident assez courant qui se produit plusieurs dizaines de fois par an. Il a donc été emmené à l'infirmerie.
- Il n'a rien vu ni entendu. Il sait seulement que le bateau a brusquement changé de cap. Normalement, le capitaine fait une grande manœuvre pour tourner ; un si petit virage n'est effectué qu'en cas de réaction à un signal d'urgence ou d'avarie de bateau, pour se déplacer plus rapidement.
- S'il raconte l'attaque par l'enregistrement, il recourt comme Gus Lister à des images telles que les couleurs qu'il a goûtées et les sons ressentis. Ses yeux chantaient, les poils de ses bras fredonnaient et ses cils produisaient des vibrations étranges. Cette expérience a duré environ cinq minutes et le bateau est reparti.
- Environ une heure plus tard, le bateau a ouvert le feu (il a ressenti les fortes vibrations) puis plus personne ne s'est manifesté jusqu'à son sauvetage.

Ces déclarations ne sont pas très utiles en soi, mais le lien aux expériences de Cromwell est évident.

Le hameau de pêcheurs

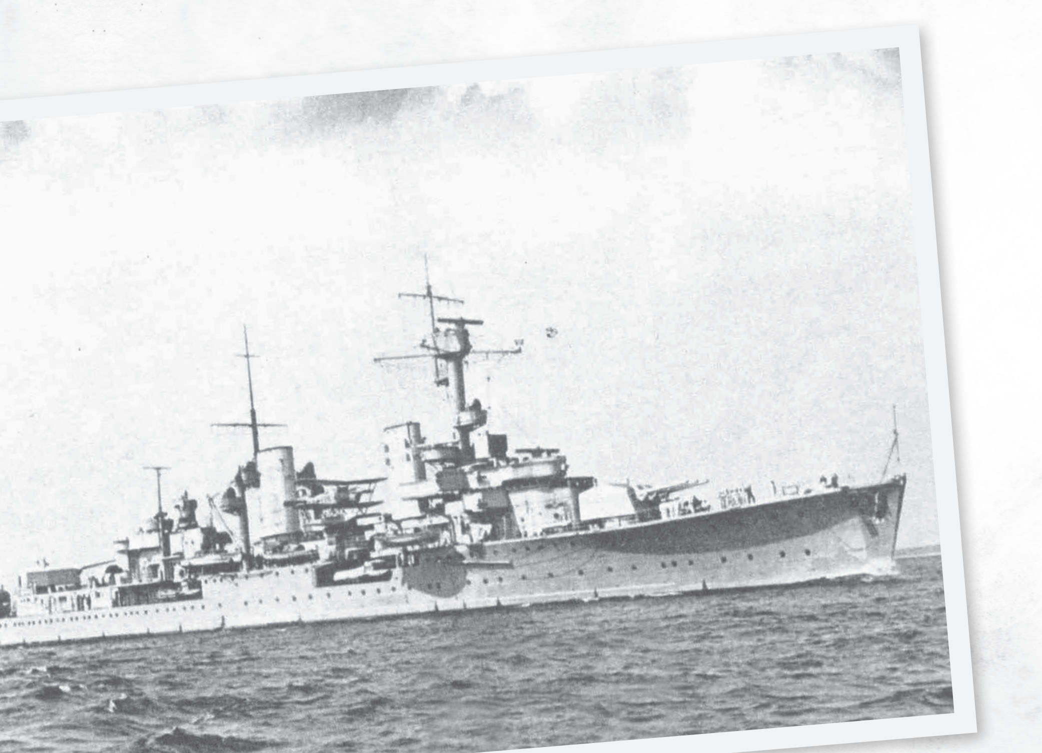
La piste de l'appel d'urgence est fructueuse. Si les investigateurs ne semblent pas vouloir se rendre sur le site de l'appel d'urgence, un officier leur indique que l'endroit est si proche de la côte maltaise qu'il y a peut-être des témoins. Depuis la mer, on aperçoit en effet un petit hameau de pêcheurs, à environ 400 m.

On y trouve trois maisons, une étable pour le bétail, une grange et deux hangars. Des pieux plantés dans l'eau et de petites embarcations indiquent qu'un bateau un peu plus grand a pu être accosté ici (au maximum 25 mètres de long, éventuellement un bateau de pêcheur). Le hameau était habité par deux familles de pêcheurs, à qui les terroristes ont loué le bateau. En remerciement, ils ont été liquidés après l'attaque. Les cadavres, dont quatre enfants, se trouvent dans les maisons et dans l'étable.

Le seul accès se fait par une route parsemée de fermes. Des traces indiquent sur place qu'un camion s'est arrêté là (*Trouver Objet Caché* avec un dé bonus).

Interrogatoire des témoins

Puisqu'il n'y a qu'une seule route qui mène au village, les autres habitants ont pu voir ou entendre quelque chose. C'est le cas, mais certains sont plutôt renfermés et d'autres antibritanniques. Par conséquent, le Gardien peut demander au moins une réussite (avec un dé bonus) de *Persuasion* ou de *Baratin* pour chacune des informations suivantes, ou une tentative d'intimidation. Les voisins à gauche sont un vieux couple et à droite un paysan avec sa famille. On trouve



également un vieil alcoolique et son fils handicapé ainsi qu'un autre pêcheur. Aucun d'eux ne pouvait supporter les pêcheurs assassinés et ils ne sont pas très affectés par leur destin (même si la mort des enfants les touche un peu plus).

Le paysan et le pêcheur ont vu plusieurs fois le camion dont on peut encore voir les traces sur les lieux du crime. Le véhicule transportait du matériel ainsi que des hommes armés et une femme. Il portait l'inscription à moitié effacée de la St Julijans Canned Food.

Les pêcheurs s'étaient vantés auprès de l'alcoolique d'avoir loué leur bateau et de servir ainsi la cause maltaise. Les locataires devaient équiper leur embarcation dans un chantier naval abandonné de La Valette.

Plusieurs voisins ont entendu des tirs, mais ont supposé que les habitants étaient partis à la chasse.

Le couple a vu le bateau de pêcheur larguer les amarres vers 16 h. Il transportait quelque chose d'étrange à bord (ils n'ont aucune idée de ce qu'est un amplificateur). Les deux se disputent pour tenter de décrire un haut-parleur.

L'un des voisins (au choix) a ensuite vu le bateau attendre à environ 400 mètres de la côte. Soudain, un gros bateau de guerre est arrivé, puis reparti, pendant que l'embarcation revenait sur la côte.

Le vieux couple a remarqué une femme sur la plage (Patricia Bardwell), accompagnée d'un homme (Luis Harper). Il est possible que ce dernier ait abattu les deux pêcheurs présents sur le bateau. Ensuite, la femme a inspecté les lieux (elle a repris la bande sonore) et a renvoyé l'embarcation en mer, apparemment sans équipage. Une explosion a ensuite fait sombrer le bateau.



Sauveuse ou ange de la mort ?

Sergent Shorley, la taupe

Les investigateurs se rendront peut-être compte, au fur et à mesure de l'aventure, qu'ils ont une taupe dans leurs rangs. S'ils sont à l'affût ou fournissent de fausses informations, ils finissent plus ou moins rapidement par découvrir que c'est leur sergent qui agit par amour aveugle pour Patricia Bardwell. Les personnages ont peut-être même fait la connaissance de sa « fiancée » lors de leurs obligations sociales.

Si le sergent Shorley est attrapé de la sorte, il s'effondre, avoue tout, mais ne dispose d'aucune information utile. S'il apprend par Maria l'aventure entre Joseph Galea et Patricia, il se pend la nuit suivante dans le bureau des investigateurs, en tenue complète, avec une lettre d'excuses adressée à la Couronne et aux personnages.

Le bateau de pêche sabordé

Il se trouve à environ 120 mètres de la côte, à 20 mètres de profondeur. La marine dispose de plongeurs expérimentés, si les investigateurs ne veulent pas s'en charger. Les hommes et le matériel nécessaire se trouvent à bord du bateau qui a amené les personnages (s'ils ne sont pas venus par voie terrestre).

La plongée n'est pas sans danger, en raison des courants sous-marins présents sur toute la côte maltaise. L'explosion a causé une grosse fuite dans la coque, mais on peut constater que les filets et tout autre équipement de pêche ont été retirés. Un grand haut-parleur a été soudé sur le pont, mais aucune trace de la bande magnétique ou d'un magnétophone.

Les investigateurs découvrent cependant un coffre dans l'épave. Le bateau a en effet été utilisé avant l'attaque pour transporter le matériel au point de ravitaillement, l'ancienne conserverie ou La Valette. Cette caisse contient donc quelques indices de l'attaque à la bombe en lien avec l'épidémie de typhus. On y trouve :

- Des instructions trempées, mais partiellement lisibles concernant la construction de bombes barotraumatiques. Un test de *Médecine* ou une réussite extrême de *Premiers soins* permet de déduire que ces bombes sont faites pour causer des blessures non létales.
- Une carte (dessinée par Patricia Bardwell) sur laquelle plusieurs dizaines de sites de Malte sont marqués, parfois avec des chiffres inscrits à côté. Il s'agit d'emplacements choisis pour les attaques à la bombe, avec le nombre de victimes estimé (*Idée*).

On trouve également, éparpillés dans la coque du bateau :

- Des boîtes de Petri brisées.
- Des restes de caisses de contreplaqué, comme celles décrites par Maria, encore étiquetées et indiquant du matériel médical militaire.
- Quelques compresses dans leur emballage d'origine.

Les investigateurs doivent maintenant comprendre, avec l'aide de Maria ou de leurs spécialistes, que les pansements de la marine sont infectés par le typhus et stockés dans les entrepôts centraux de la marine.

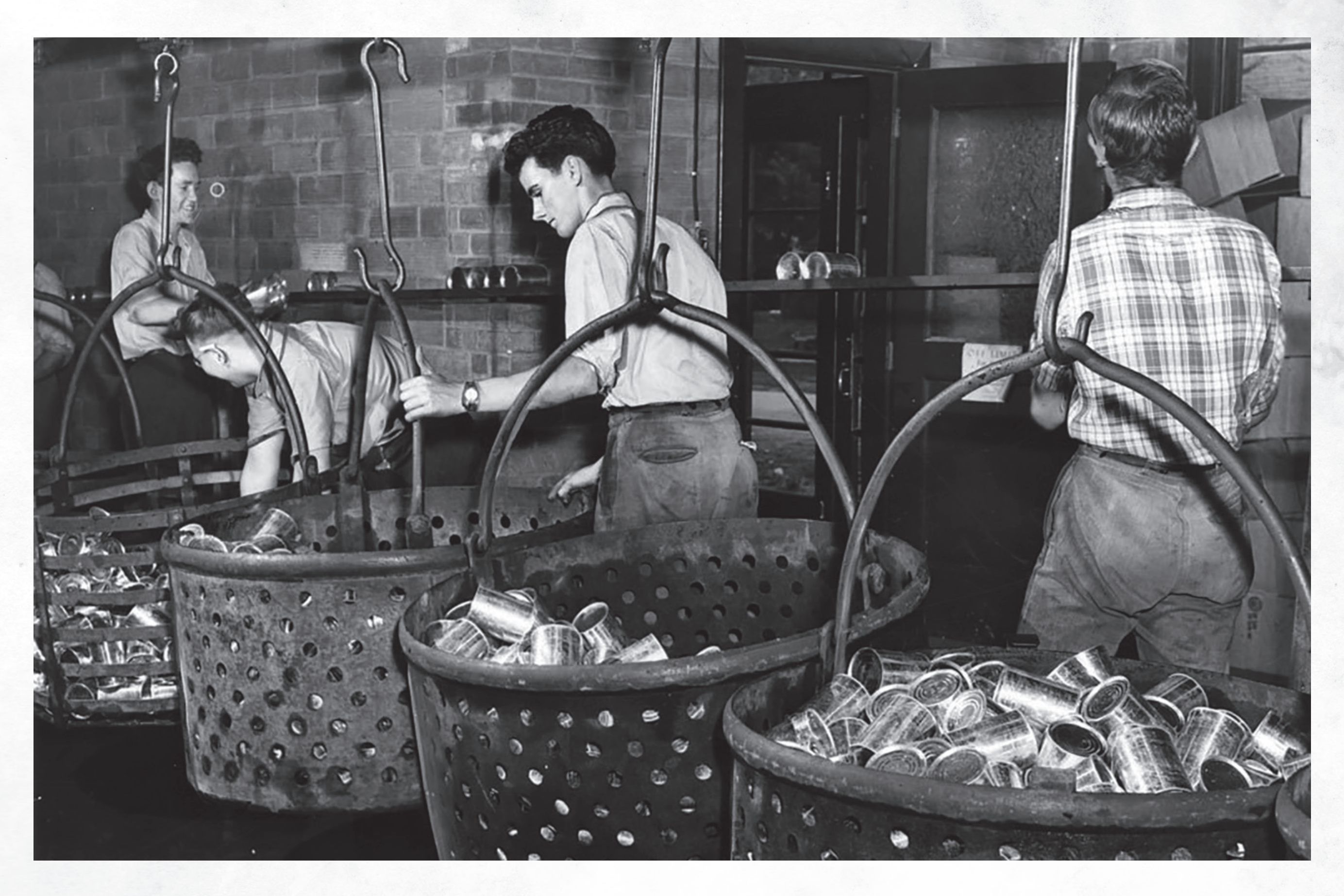
Le combat contre l'épidémie

Les investigateurs savent déjà que les pansements des entrepôts de la marine sont contaminés par le typhus, mais les autorités en doutent toujours. Contrôler toutes les caisses coûterait beaucoup trop cher et prendrait beaucoup trop de temps. La guerre qui menace d'éclater entre l'Empire et les États-Unis empêche la destruction pure et simple du matériel. Il faut donc bien négocier, et en cas d'échec, agir vite. Le Gardien peut également déterminer avec un test de *Chance* du groupe si l'administration militaire autorise les investigateurs à brûler des tonnes de matériel sur un simple soupçon, en particulier dans cette situation inextricable. Il peut appliquer les modificateurs suivants :

- En fonction de la considération qu'a Timothy Watson envers les investigateurs, ils disposent d'un dé bonus ou malus.
- En fonction de leur taux de réussite ou d'échec dans leur mission, ils disposent aussi d'un dé bonus ou malus.

Si leur test est réussi, l'ordre est donné, en grinçant des dents, de détruire l'ensemble du matériel contaminé. Les investigateurs se font cependant des ennemis, ce qu'ils pourront éventuellement constater plus tard, lors de l'attaque de la fabrique de conserves.

Si leur test est raté, l'Amirauté refuse. Les personnages doivent alors décider rapidement si leur conscience



leur permet de laisser circuler du matériel contaminé. Ils ne peuvent pas tergiverser très longtemps, car les caisses vont bientôt être chargées sur des bateaux pour ravitailler les hôpitaux. La marine britannique est au bord d'un conflit majeur, et si les investigateurs donnent l'ordre de destruction de leur propre chef ou l'exécutent en personne, ils subiront les foudres de la hiérarchie. Ils perdront alors la plupart de leurs ressources disponibles, mais gagneront 1D6 points de SAN.

S'ils ne le font pas, la maladie se propagera à divers endroits du monde, causant de nombreux décès. En outre, à chaque fois que les personnages utiliseront des pansements, ils ne pourront jamais être sûrs de leur provenance.

Troisième partie : l'usine

Le final débute dès que les investigateurs sont sur la piste du camion de St Julijans Canned Food. Des recherches dans le cadastre et dans les registres des autorités donnent l'adresse correspondante en 1D3 jours. Entre-temps, les autres fils du chapitre doivent si possible se conclure.

Le sérieux des tensions entre les États-Unis et la Grande-Bretagne est très important pour la dynamique du final, afin que les arrestations et l'éviction de Joseph Galea contribuent à l'ambiance. Pour atteindre le paroxysme :

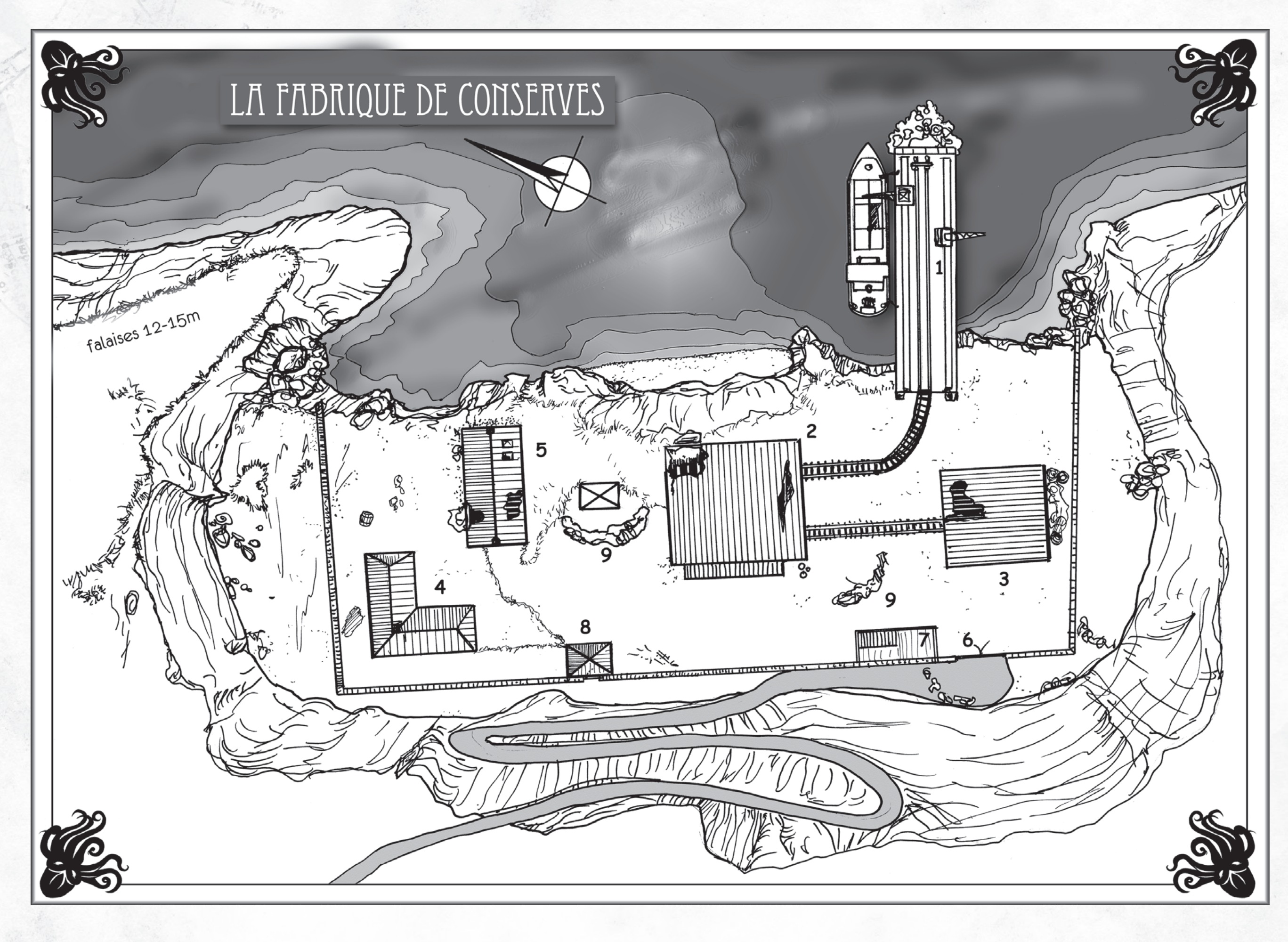
- Le représentant de l'Empire sur Malte demande la venue du sénateur et envoie une note de protestation officielle dans laquelle les États-Unis sont rendus coupables de l'assassinat d'Ansley McPhee. Cet acte viole les conventions de Genève sur la protection des prisonniers. Ce message agit comme un tremblement de terre sur la société. En effet, la mention peu subtile des conventions de Genève fait venir le mot « guerre » sur toutes les lèvres.
- Les États-Unis répondent à cette note par un ultimatum à l'Empire pour élucider l'attentat sur le sénateur. Une fois la durée de l'ultimatum écoulée, les agents américains se chargeront des investigations sur Malte. Lorsque la nouvelle fait le tour de l'île, c'est la consternation ; la Grande Guerre s'était déclenchée après la violation de la souveraineté d'une nation.
- Les deux nations placent des cuirassiers en mer Méditerranée pour montrer leur puissance et leur détermination.
- Même si personne ne comprend vraiment la dynamique du développement d'une guerre et que chacun espère qu'ils n'en arriveront pas là, les Américains et les Britanniques de l'île ne savent pas sur quel pied danser et préfèrent s'éviter. Washington et Londres restent silencieux et les Maltais se préparent au conflit.

Informations concernant St Julijans Canned Food

Le commandant Montague met les investigateurs sous pression, sans leur être d'une grande aide pour autant. Il les menace de les renvoyer à Londres par le premier avion et de les faire passer devant un tribunal de guerre, ce que les personnages ne peuvent pas se permettre en raison de leur identité réelle.

Depuis 1925, l'usine désaffectée sert d'entrepôt à Joseph Galea pour ses marchandises de contrebande. Il l'a acquise, flotte comprise, pour une bouchée de pain, mais ce n'est que sous la direction de Patricia Bardwell que ce complexe est devenu le quartier général des séparatistes. Pour rassembler les informations concernant la St Julijans Canned Food, les investigateurs doivent utiliser leurs ressources en personnel :

- Pendant la guerre, l'économie de Malte était en plein boom pour couvrir les besoins en matériel et en nourriture de la flotte. L'une des entreprises, qui fabriquait des conserves de poisson pour la marine, était la St Julijans Canned Food. En 1915, une usine fut construite dans un petit village de pêcheurs, au



nord de La Valette ; on y travaillait la pêche locale. Après la guerre, le besoin de conserves s'effondra, tout comme de nombreux autres produits. En décembre 1918, la SJCF mit la clé sous la porte.

- L'usine est implantée relativement loin de St Julijans, tapie dans une petite crique.
- Les premières investigations sur place indiquent que l'entreprise a été achetée par Joseph Galea, qui l'utilise encore. Il est considéré comme un homme très généreux par les habitants et la communauté le protège.

Clarifications sur place

Les investigateurs peuvent partir en éclaireur (ce qu'on attend d'eux) ou laisser un soldat expérimenté comme le sergent Richardson s'en occuper. Les sentinelles sur les murs rendent impossible une approche de l'usine de jour. Les informations suivantes peuvent être rassemblées :

- Structure et apparence de l'usine (voir ci-dessous).
- L'usine a été transformée en forteresse. La zone est entourée d'un mur et de barbelés, le portail est renforcé (test inutile).
- Une vedette est prête à partir sur le quai (test inutile).
- Au moins deux membres de l'Ajkla montent la garde sur le mirador (test de *Trouver Objet Caché* avec un dé bonus).
- L'Ajkla dispose de vieilles armes de guerre ainsi que des MG permettant de balayer la voie d'accès et le port. Depuis la mer, tout agresseur subira un tir nourri pendant plusieurs minutes (test de *Trouver Objet Caché* avec un dé bonus).
- Au moins une vingtaine d'hommes bien armés de Joseph Galea se trouve sur place (test inutile).
- La voie d'accès a été minée (*Trouver Objet Caché*).
- Dans la cour, des postes de défense ont été érigés avec des débris et des sacs de sable (test inutile).
- Un mortier datant de la guerre est dissimulé sous une bâche, prêt à tirer (réussite extrême de *Trouver Objet Caché*).
- Plusieurs portes et zones sont évitées par les hommes, autre indice des mines présentes un peu partout (*Trouver Objet Caché*).

Le complexe

L'ancienne usine de conserves se trouve dans une crique pierreuse, aux pieds d'une falaise de 12 à 15 mètres de haut. Les bateaux accostaient sur le quai (1) et déchargeaient leur prise sur un wagonnet que les ouvriers amenaient sur un rail dans le hall principal (2). Les poissons y étaient ensuite découpés, cuits et mis en conserve au moyen de grosses presses. Les boîtes étaient refroidies puis amenées avec le wagonnet jusqu'au Lore où elles étaient chargées dans les camions qui les transportaient en ville.

Le bâtiment administratif en L (4) abrite un grand bureau, ainsi que le bureau des paies où les ouvriers et pêcheurs venaient chercher leur salaire, une salle de réunion, une salle de pause pour les employés et des sanitaires (conformément aux normes prescrites par la marine). Un deuxième bâtiment abrite des logements (5) pour les veilleurs de nuit et le personnel souvent amené à dormir sur place lorsque le mauvais temps retardait les livraisons.

Les bâtiments sont sortis de terre comme des champignons et le temps a fait des ravages sur leur piètre qualité. Tout est rouillé et dégradé. Des débris et des déchets jonchent le sol. Même l'Ajkla n'a pas pris la peine de déblayer la zone lorsqu'ils en ont fait une forteresse à la demande de Patricia Bardwell. Un mur d'environ deux mètres de haut et couronné de barbelés rouillés entoure les bâtiments. Le portail (6) est protégé par des blocs de béton, difficiles à contourner. À côté du portail se trouve

une petite plate-forme (7), depuis laquelle le portail peut être pris pour cible. Un mirador (8) de quatre mètres, couvert, permet de couvrir la zone et la piste d'accès. Un MG FIAT-Revelli Mod 1914 y est positionné.
À l'intérieur de la cour, deux postes de défense (9) faits de débris et de sacs de sable ont été érigés. Entre le hall principal et les logements, un ancien mortier Stokes Trench Mortar 3" Mk1 est dissimulé sous une bâche. La portée minimale de cette arme est d'environ 100 mètres ; elle peut donc facilement atteindre la piste et le versant de la falaise. Il n'est cependant pas exclu que les Maltais fanatiques tirent à courte portée et risquent ainsi de se tuer par leur propre tir. Le deuxième MG FIAT-Revelli Mod 1914 (voir *Manuel des Armes V6* p. 180) peut se charger de l'autre poste de défense, même s'il est censé défendre la crique. Il peut être démonté et remonté sur l'un des postes en 20 tours.

À la recherche d'alliés…

Toutes ces découvertes mettent en lumière la nécessité d'une action imminente sur l'usine, avec des renforts pour connaître la dangerosité de l'attaque à la bombe. Les investigateurs verront alors combien d'amis ils se sont faits pendant leur séjour.

… auprès de l'Amirauté britannique
L'Amirauté refuse de tirer sur l'usine avec des bateaux de guerre. D'une part, elle ne veut pas détruire des indices précieux concernant l'attaque et d'autre part, elle craint de diffuser l'agent pathogène éventuellement présent dans le complexe. Elle est cependant ouverte à toute solution alternative et la soutiendra dans la mesure du raisonnable.
La crise diplomatique actuelle et la hiérarchie au sein de l'Amirauté laissent peu de place à l'initiative personnelle. On n'en attendait pas moins de ce « troupeau d'étalons aux dents longues » (citation de feu Ansley McPhee). L'aide apportée dépend également de la réputation des investigateurs auprès de l'Amirauté. Actions isolées, doutes sur leur identité, réputation dans la société et comportement lors de l'élimination du matériel contaminé joueront un rôle très important. Le Gardien peut décider si les investigateurs sont appréciés, acceptés ou méprisés.
L'assistance éventuelle apportée peut concerner :

- Équipement (grenades ou autres) (méprisés),
- Commando de 20 soldats expérimentés (acceptés),
- Vedette pouvant éventuellement rattraper des membres de l'Ajkla en fuite et couverture (appréciés),
- Véhicule blindé léger (Rolls-Royce Armoured Car : MVT 13, Carrure 10, Prot 12, Passagers 3), dans laquelle l'infanterie pourrait forcer le portail (appréciés).

… auprès du sénateur Johnson
Si les investigateurs sont encore dans les petits papiers du sénateur, il fera tout ce qui est en son pouvoir pour les aider. Malheureusement, la situation politique actuelle lui laisse peu de marge de manœuvre. Voici ce qu'il peut proposer :

- Le *Pearl* peut bloquer la crique pour empêcher la fuite des membres de l'Ajkla (petite faveur),
- 1D6+4 marshals volontaires peuvent accompagner les investigateurs dans leur mission. Cela doit cependant rester secret, car la présence de troupes américaines armées est très risquée dans l'état de tension actuel sur Malte (grosse faveur).

Piétaille inexpérimentée

35 ans, séparatistes et soldats peu aguerris

FOR	60
DEX	60
POU	55
CON	55
APP	50
ÉDU	45
TAI	60
INT	45

Points de vie : 11
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 8
Santé Mentale : 50
Points de Magie : 11

Combat
- Esquive 30 % (15/6)
- Combat rapproché
  (corps à corps) 50 % (25/10)
  1D3 points de dégâts
  (corps à corps) 50 % (25/10)
  Matraque 1D6 points de dégâts
- Combat à distance
  (fusils) 35 % (17/7)
  Lee-Enfiel cal. 303 2D6+4 (E) points de dégâts
  (armes de poing) 35 % (17/7)
  Revolver .32 1D8 (E) points de dégâts

Compétences
Discrétion 30 % (15/6)
Trouver Objet Caché 30 % (15/6)
Lancer 40 % (20/8)

Langues
Langue maternelle 45 % (22/9)

Piétaille expérimentée

35 ans, séparatistes et soldats aguerris

FOR	70
DEX	70
POU	65
CON	65
APP	60
ÉDU	60
TAI	60
INT	65

Points de vie : 12
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 9
Santé Mentale : 55
Points de Magie : 13

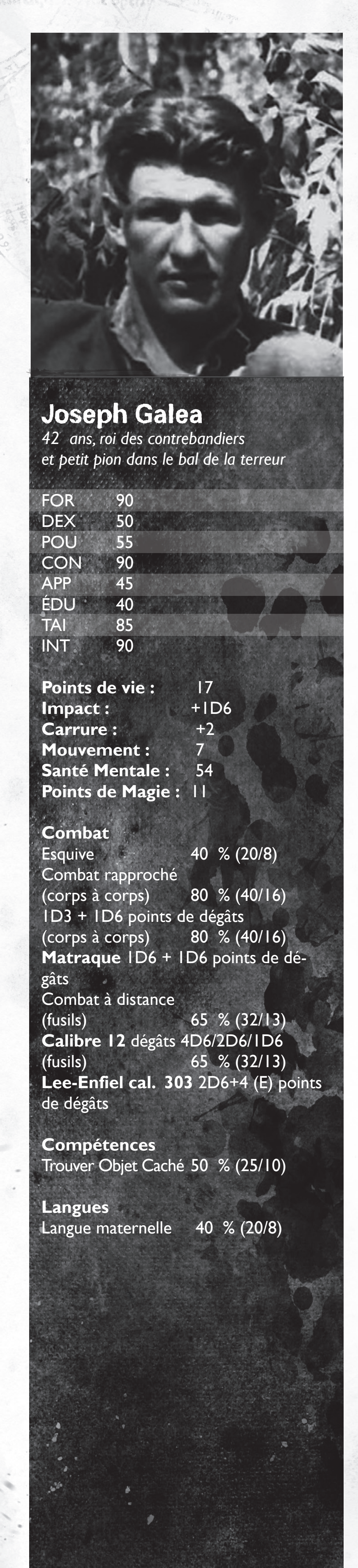
Combat
- Esquive 50 % (25/10)
- Combat rapproché
  (corps à corps) 75 % (37/15)
  1D3 points de dégâts
  (corps à corps) 75 % (37/15)
  Matraque 1D6 points de dégâts
- Combat à distance
  (fusils) 55 % (27/11)
  Lee-Enfiel cal. 303 2D6+4 (E) points de dégâts
  (armes de poing) 55 % (27/11)
  Revolver .32 1D8 (E) points de dégâts

Compétences
Discrétion 50 % (25/10)
Lancer 50 % (25/10)
Trouver Objet Caché 50 % (25/10)

Langues
Langue maternelle 60 % (30/12)

… auprès de l'inspecteur Mangion
Si les investigateurs n'ont pas trop agacé le commissaire lors des négociations avec François Renault, ce policier probritannique peut prêter une oreille attentive à leur plan et leur offrir son aide. Il peut rassembler 20 policiers qui souhaitent mettre fin à la terreur et recevoir des louanges du SIS dans leur dossier par la même occasion. Néanmoins, en tant que natif, il peut aussi jouer un jeu de dupes.

… auprès de la famille Bonnici
L'honneur d'une famille est très important sur l'île. Joseph Galea a mis Maria enceinte et l'a déshonorée. Même si la jeune femme ne jouit pas d'une grande considération, l'envie de représailles est bien palpable. Si les investigateurs réussissent à convaincre la famille Bonnici que cette attaque est l'occasion de se venger, 1D10+6 hommes les suivront, armes de chasse à la main.



Joseph Galea

42 ans, roi des contrebandiers et petit pion dans le bal de la terreur

FOR	90
DEX	50
POU	55
CON	90
APP	45
ÉDU	40
TAI	85
INT	90

Points de vie : 17
Impact : +1D6
Carrure : +2
Mouvement : 7
Santé Mentale : 54
Points de Magie : 11

Combat
Esquive 40 % (20/8)
Combat rapproché (corps à corps) 80 % (40/16)
1D3 + 1D6 points de dégâts (corps à corps) 80 % (40/16)
Matraque 1D6 + 1D6 points de dégâts
Combat à distance (fusils) 65 % (32/13)
Calibre 12 dégâts 4D6/2D6/1D6 (fusils) 65 % (32/13)
Lee-Enfiel cal. 303 2D6+4 (E) points de dégâts

Compétences
Trouver Objet Caché 50 % (25/10)

Langues
Langue maternelle 40 % (20/8)



Attaque de la fabrique de conserves

Le déroulement et la forme de l'attaque dépendront fortement de la planification et de la préparation. Le Gardien peut utiliser les propositions suivantes pour façonner l'action, mais également utiliser des suggestions pertinentes de l'assaut de St Pauls Yard en les modifiant si nécessaire.

Négociations internes

Les investigateurs disposent éventuellement d'une troupe de combattants plutôt hétérogènes qu'ils doivent gérer. Des tensions peuvent donc survenir, avant même de lancer l'attaque. Les soldats britanniques ne voient pas les US Marshalls d'un bon œil ; les Américains, pour ne déclencher aucun trouble, veulent retourner sur leur bateau au moindre signe de conflit ; la tension monte entre les Britanniques et la famille Bonnici qui ne cache pas son opinion sur l'occupant, à peine différente de l'Ajkla et de Joseph Galea ; le commissaire Mangion ne supporte pas de recevoir les ordres d'un officier britannique et demande une attestation écrite et officielle de la participation de ses hommes à l'attaque pour la caisse des retraites. Si les personnages ne trouvent pas de solutions à tous ces problèmes, l'union se brisera avant le début des combats.

De jour ou de nuit ?

Une attaque de nuit présente l'avantage de pouvoir se dissimuler. Cependant, déplacer le véhicule blindé sur la piste tortueuse menant à l'usine s'avère compliqué et une descente en rappel ou une attaque depuis la mer est très difficile de nuit (tous les jets nécessitent une réussite critique). De plus, il est quasiment impossible de coordonner une attaque sur plusieurs fronts, car les signaux lumineux seraient bien trop visibles.

Approche

La piste est minée et très dangereuse à cause de la zone létale du MG. Les mines doivent être désarmées et le MG mis hors d'usage avant d'attaquer sur la terre ferme. Le portail est verrouillé et doit être ouvert sous un tir nourri, soit avec un coupe-boulon, soit avec une charge explosive (moins discret, mais bien plus efficace).

Les falaises ne sont pas à pic, mais le risque d'éboulis est élevé. Il est possible de les descendre en rappel (test d'*Escalade*), mais il faudra une réussite extrême pour ne pas être entendu.

Le port naturel protège partiellement des vents hivernaux. S'ils sont favorables, une ou deux petites embarcations pourront être dissimulées avec un test de *Chance* derrière les rochers, au nord-est. Le port est surveillé et tout bateau serait à la merci du MG pendant plusieurs tours en cas d'approche.

Bon armement

La vingtaine de membres de l'Ajkla est armée de fusils modernes et de grenades. Joseph Galea et deux autres chefs des séparatistes coordonnent la défense de manière bien plus habile que sur les chantiers navals.

Fuite avec le wagonnet

Certains séparatistes prévoient de s'enfuir en bateau. Il est très simple de rejoindre le quai en passant par le hall principal, protégé par le wagonnet.

Lance-flammes
Le mortier et les MG ne sont pas les seules armes lourdes des séparatistes. Ils disposent également de deux lance-flammes Fiedler Kleif 12 dont le maniement nécessite deux personnes. Ces vieilles armes ne peuvent faire feu qu'une seule fois, mais pendant plusieurs tours.

Amour fraternel
Un policier découvre son jeune frère parmi les membres de l'Ajkla et supplie les investigateurs de le constituer prisonnier. Faisant partie de ceux qui manient les armes lourdes, c'est un problème épineux. Si les personnages n'en font pas grand cas, il est possible que leur allié se retourne contre eux pour le meurtre de son frère.

Mines
Plusieurs zones sont dotées de pièges explosifs similaires aux grenades de la maison en bord de mer.

Action policière
L'un des policiers découvre un criminel recherché parmi les alliés. L'aîné des frères Bonnici se cache depuis des semaines, mais tient absolument à défendre l'honneur de sa sœur. Le commissaire, à la faveur de la mêlée, tente de le maîtriser pendant l'attaque pour l'embarquer un peu plus tard.

Bombes barotraumatiques
L'Ajkla n'hésite pas à utiliser les bombes à leur disposition. Deux d'entre elles sont placées dans le bâtiment qui abrite les logements : un blessé qui s'y trouve les déclenchera s'il vient à être encerclé. Seul un saut courageux par la fenêtre sera en mesure de protéger les attaquants lorsqu'une pluie de briques s'abattra sur la zone.

Typhus !
Joseph Galea se bat jusqu'au bout. Il n'hésitera pas à tenir les attaquants en respect en brandissant les dernières cultures de typhus en sa possession.

Mort de Joseph Galea
Joseph Galea fera tout pour ne pas être pris vivant. Pour cela, il garde une grenade sur lui, qu'il dégoupillera s'il entrevoit la possibilité d'emmener un dernier ennemi en enfer avec lui.

Capitulation
Dès que Joseph Galea est mort et que l'Ajkla a subi trop de pertes, les survivants restants sont prêts à se rendre. Ils tentent cependant d'obtenir des garanties. Ils craignent en effet que le gouvernement britannique ne se venge en infligeant des peines de prison et des amendes à tous les membres de leur famille pour comportement séditieux (ce que le commandant Montague compte bien faire).

Rangement

En raison du nombre et de la composition imprévisible des attaquants, il est presque impossible de savoir comment tout cela va tourner. Normalement, les investigateurs devraient avoir le dessus ; pour cela, le Gardien doit gérer le déroulement de l'ensemble, mais aussi les rencontres individuelles, avec une victoire ou une défaite correspondant à chaque fois à la puissance de feu des troupes. D'une manière ou d'une autre, les investigateurs vaincront les séparatistes, mais reste à savoir à quel prix.
Une fois le combat gagné, l'administration militaire est informée par radio (éventuellement l'une des séparatistes au besoin). L'un des soldats britanniques prend cette initiative sans ordre direct des investigateurs, selon la doctrine du commandant Montague. Toute hésitation miraculeusement envolée, ce dernier envoie immédiatement un bateau avec des renforts et une assistance médicale qu'il avait placés en attente à environ deux miles nautiques de la côte. Il apparaît en personne dans une vedette une dizaine de minutes plus tard, et s'empare de l'enquête. Bien sûr, il veut mettre l'action à son crédit, ce que les investigateurs comprendront au plus tard à son arrivée.

Découvertes dans l'usine
L'inspection du complexe révèle les éléments suivants :
- De nombreuses preuves telles que des documents, des plans de construction et de ville levant le doute sur la culpabilité de Joseph Galea et de ses hommes dans les attaques des mois précédents.
- Si les bombes barotraumatiques n'ont pas été employées, ils en trouvent deux exemplaires dans les logements. Sauf si les investigateurs les détruisent, les militaires britanniques sont impatients de les examiner pour pouvoir les ajouter à leur arsenal.
- Des plans concrets d'application des bombes ainsi qu'un journal avec des noms, des adresses et des cibles peuvent être découverts dans le hall principal. C'est ensuite un jeu d'enfant d'arrêter les quatre attaquants à la bombe et de récupérer les explosifs sur les marchés, dans les murs ou encore dans les fontaines.
- Dans les halls, plusieurs indices révèlent que le conflit entre les États-Unis et l'Empire a été fomenté par les séparatistes. Outre les articles de

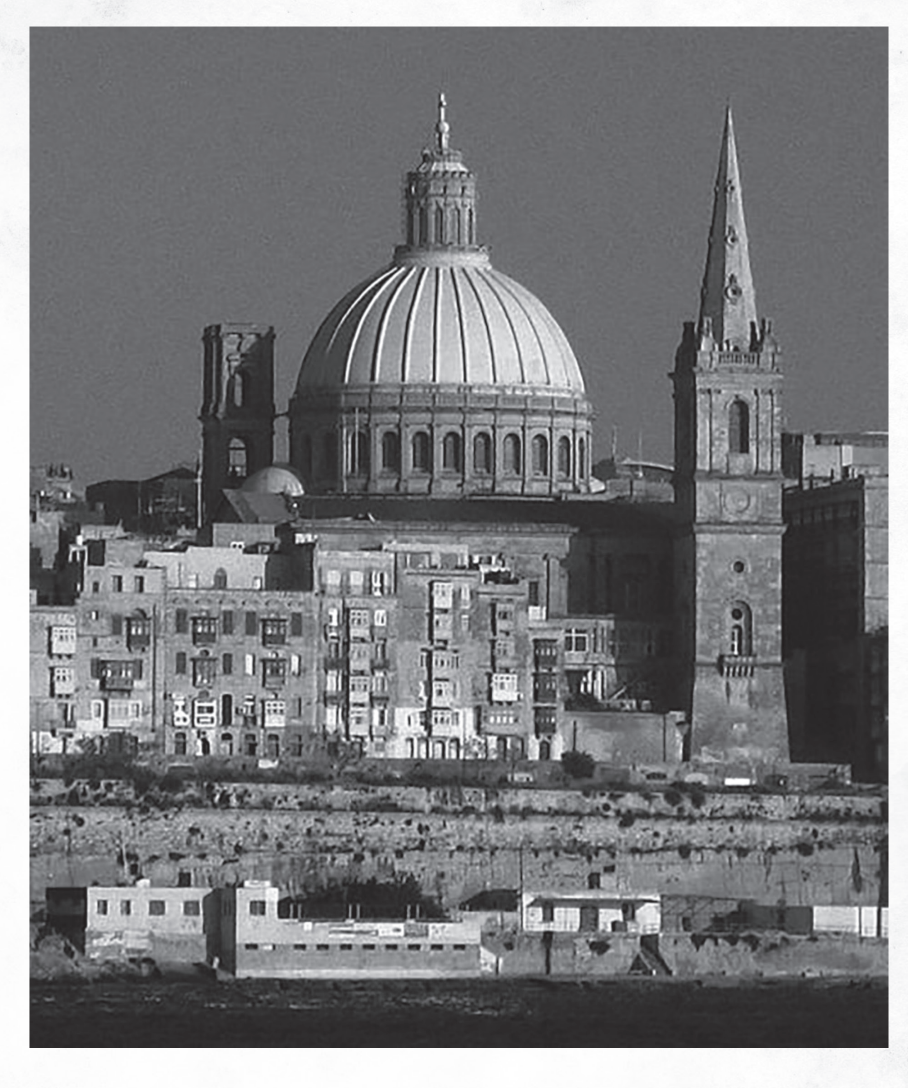




journaux et autres documents, on trouve les ordres au capitaine du port de ralentir les déchargements des bateaux américains et d'augmenter les droits de douane. L'infamie de Patricia Bardwell est magistrale, car tous les documents mènent directement à Edward Shorley, qui est ainsi démasqué au plus tard à ce moment de l'aventure. S'il est présent, il se suicide devant tout le monde avec son arme.

- En revanche, il n'y a aucune trace de Patricia Bardwell ; ni vêtement ni maquillage ; seul un boa de cabaret blanc (accessoire utilisé par le groupe de musique qui jouera lors de la retransmission par radio et que Patricia Bardwell a infiltré en assassinant la chanteuse) indique son passage.

Suite à cette défaite, c'est la débandade au sein de l'Ajkla. Les contrats de vente, les factures et les adresses permettent au SIS d'arrêter les derniers collaborateurs et assistants dans les semaines qui suivent. Le danger est écarté, Malte est de nouveau sûre et le blocus est levé. L'avion des postes décolle aussitôt et livre les lettres urgentes sur l'île. Deux d'entre elles ont de quoi effrayer les investigateurs.



Entretien final

Le lendemain de la bataille, l'Amirauté demande les investigateurs au rapport dans le bâtiment central. Cependant, à la place des honneurs, deux soldats encadrent les personnages et les conduisent dans une salle de réunion. Apparemment, personne n'a idée du rôle que les investigateurs ont joué au cours de l'enquête. Tous semblent persuadés que le commandant Montague s'est débarrassé des séparatistes. Comme toujours, le port d'armes à l'intérieur de l'édifice est proscrit.

La salle est claire et richement meublée. À la radio, on peut entendre une émission spéciale du *William Steward Show*. Hormis les investigateurs, personne n'est présent. Un adjudant entre dans la pièce, dépose du thé et une enveloppe « SECRET DÉFENSE » sur la table, puis tend une lettre adressée au colonel Dorset. La lettre a été envoyée en courrier express, mais date de quelques jours. L'adjudant présente ses excuses pour le retard, mais le courrier n'arrivait pas en raison du blocus. Cette lettre se trouvait parmi celles, prioritaires, adressée au SIS. Il montre en souriant les documents apportés ; une autre lettre du quartier général de Londres est arrivée ici. Il s'agit vraisemblablement d'une bévue. En effet, le bureau de Londres est persuadé que le colonel Dorset et son équipe se trouvent actuellement en Afghanistan. Le jeune adjudant trouve cette bourde très amusante et lance : « Si vous êtes ici et eux là-bas, il faudrait être bête pour prétendre être le colonel ! » Puis il laisse les investigateurs.

La lettre du QG

En effet, une longue lettre provenant de Londres demande des explications concernant les activités sur Malte d'un colonel Dorset qui tente en ce moment de reconquérir des provinces perdues par l'Empire en Afghanistan. Les investigateurs doivent être incarcérés jusqu'à ce que la question soit réglée. Cette lettre doit bien montrer aux personnages que leur couverture ne tient plus et qu'ils doivent disparaître le plus rapidement possible.

L'émission de radio

Sur toutes les radios du bâtiment, on entend le *William Steward Radio Show*. Sur fond de musique patriotique, toujours le même texte avec quelques variations : « Chers auditeurs, chers camarades, me voici en direct de la salle de bal de l'administration sur Malte. Environ 200 invités de marque se sont rassemblés ici et attendent avec impatience le discours du sénateur Johnson et de Sir Frederick Field, commandant de la flotte britannique en Méditerranée. Nous voyons clairement aujourd'hui les intrigues et trahisons encore dissimulées hier. Cette propagande hostile, ce révoltant tissu de mensonges a mis à l'épreuve l'amitié de nos deux grandes puissances. Nous savons à présent que des forces maléfiques ont tenté de ronger la confiance mutuelle et solide qui existe entre nos deux pays, comme des nuisibles s'attaquent à un tronc d'arbre bien planté. Je le dis et le répète, il n'y a pas de guerre entre nous et nos amis américains. Pour rendre hommage à cette amitié, le sénateur et le commandant tiendront un discours transmis en direct aux bateaux des deux nations. Nous serons des dizaines de milliers, témoins aujourd'hui de cet acte de paix. Un peu de patience, en attendant, voici le Rolland Minster

White Swan Band. Et je vous le dis, camarades, les dames et leurs boas de cabaret blancs sont un régal pour les yeux ! Que Dieu protège l'Empire. »

La lettre au colonel Dorset
L'expéditeur est un certain Dr Robert de Londres (Aide de jeu n°29 page 105). Les investigateurs lisent pour la première fois un document concernant directement la bande sonore de Cromwell, son effet dévastateur et les tentatives du Dr Gardener de s'en débarrasser.

Quatrième partie : la diffusion mortelle

Les présentations répétées à la radio et l'indice de la retransmission en direct avec la connaissance de la folie que provoque l'écoute de la bande sonore devraient éclairer les investigateurs. Le boa de cabaret de l'usine et l'indice des chanteuses qui en portent constituent un élément supplémentaire.
Malheureusement, les investigateurs sont recherchés et ne peuvent compter que sur eux-mêmes pour résoudre le problème. Timothy Watson est déjà sur leurs talons et si les personnages ne sont pas attentifs, ils seront reconnus lors de leur sortie de l'Amirauté et se feront prendre en chasse par deux motos. Il faut à peine dix minutes à pied pour rejoindre la salle de bal dans les rues sinueuses et cinq en voiture.

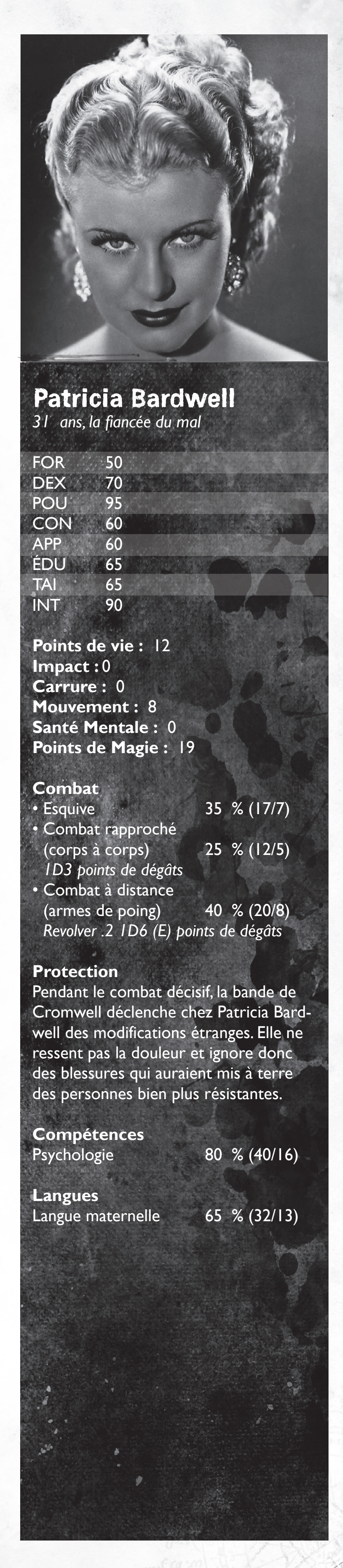
La salle de bal de l'administration
Sur le toit, une imposante antenne a été installée pour la diffusion des discours aux bateaux de la flotte méditerranéenne.
L'entrée principale de la salle de bal est très surveillée. De nombreux soldats contrôlent les personnes qui entrent et qui sortent du bâtiment. Il leur faudra de la chance pour réussir à entrer. Les deux entrées secondaires pour le personnel de service et de cuisine sont bien plus prometteuses. Un soldat monte la garde, mais il est facile de passer outre, car il y a un va-et-vient incessant de personnes en uniforme ou en tablier (test de *Discrétion* ou d'une autre compétence en fonction de la situation, avec un dé bonus).
L'intérieur du bâtiment se divise en deux parties : l'aile d'approvisionnement avec deux cuisines, deux offices, une laverie, des garde-manger, des chambres frigorifiques, etc., et les salles publiques avec les fumoirs, les salles de réunion, les salons pour les femmes et la salle de bal.
Dans cette pièce, les tables sont dressées avec soin, car un dîner de gala attend les 200 invités en uniforme ou costume. Sur la scène, une cinquantaine de musiciens du Rolland Minster White Swan Band joue pendant que les hôtes discutent à voix basse. William Steward va de table en table pour serrer des mains.

L'entrée en scène de la chanteuse

Si les investigateurs portent un costume civil ou militaire adéquat, ils ne se feront pas remarquer. Cela vaut également s'ils se déguisent en personnel de service pour entrer dans les bâtiments. Des traces de combats passés ou de sang éveillent l'attention des invités et rendent les recherches difficiles. Toute arme, de quelque nature qu'elle soit, sera remarquée et provoquera un grand trouble.
Il est recommandé de passer le plus inaperçu possible, car plusieurs soldats montent la garde dans la salle de bal. Cela n'empêchera pas les personnages d'être reconnus par certains et de devoir serrer quelques mains. Ils se rendront rapidement compte que personne dans la salle n'a encore reçu l'ordre de les arrêter, ce qui leur facilite grandement la tâche.

Un visage familier ?
Si les investigateurs n'ont jamais vu Patricia Bardwell en compagnie d'Edward Shorley, ils ne savent pas encore à quoi elle ressemble, en dehors des quelques descriptions vagues qu'ils ont réussi à glaner. Cependant, même s'ils l'ont déjà vue, elle s'est coiffée et maquillée, et se trouve dans les coulisses pour préparer son rôle de chanteuse principale.
Les personnages ne devront pas attendre longtemps ; à la fin de la chanson, William Steward annonce l'arrivée du sénateur Johnson et du commandant Sir Frederick Field. Les deux hommes entrent sur scène sous les applaudissements des invités et se serrent formellement la main. Tout est commenté à voix basse par William Steward pour les auditeurs. Avant que les deux hommes ne fassent leur discours, les hymnes nationaux des deux pays vont être chantés par Betsy Tickles.
Le rideau s'ouvre et une femme s'avance, le visage dissimulé par son boa de cabaret. Un steward la suit avec un magnétophone sur un chariot. Seul Rolland Minster remarque que quelque chose ne va pas. La chanteuse n'est autre que Patricia Bardwell.

L'onde de choc
Quelques instants plus tard, Patricia Bardwell se met ostensiblement des bouchons d'oreille et démarre la bande avec un sourire cynique. Le bruit s'entend dans toute la salle, malgré



Patricia Bardwell
31 ans, la fiancée du mal

FOR	50
DEX	70
POU	95
CON	60
APP	60
ÉDU	65
TAI	65
INT	90

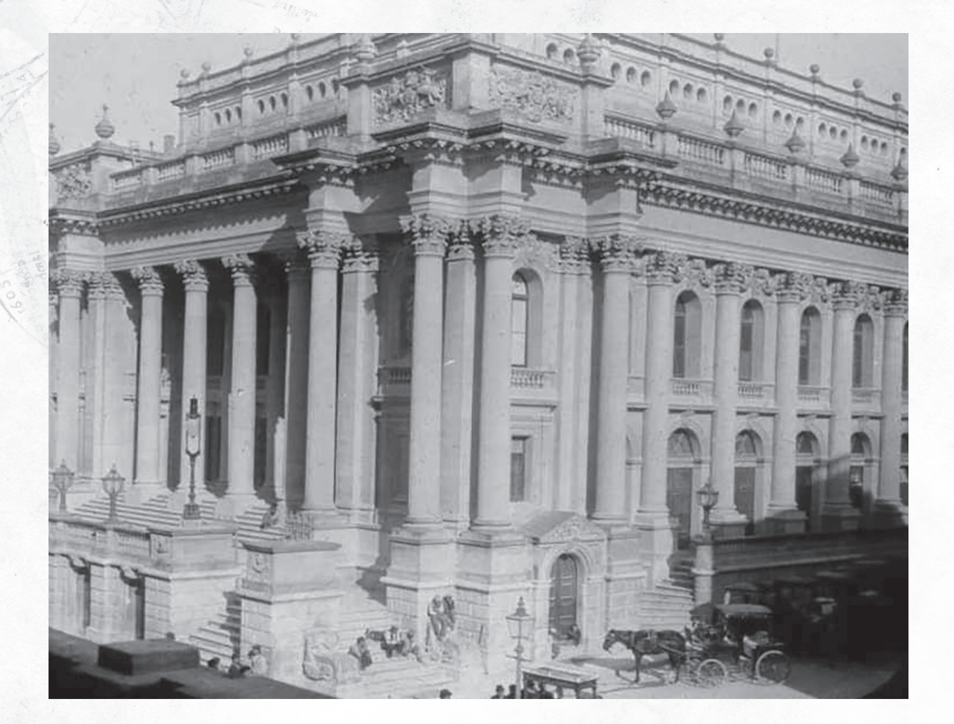
Points de vie : 12
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 8
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 19

Combat
- Esquive 35 % (17/7)
- Combat rapproché (corps à corps) 25 % (12/5)
  1D3 points de dégâts
- Combat à distance (armes de poing) 40 % (20/8)
  Revolver .2 1D6 (E) points de dégâts

Protection
Pendant le combat décisif, la bande de Cromwell déclenche chez Patricia Bardwell des modifications étranges. Elle ne ressent pas la douleur et ignore donc des blessures qui auraient mis à terre des personnes bien plus résistantes.

Compétences
Psychologie 80 % (40/16)

Langues
Langue maternelle 65 % (32/13)



les murmures ébahis. Une onde se propage aussitôt et fait fondre tous les verres en cristal. Le verre ne chauffe pas, il fond tout simplement. Les verres de vin s'effondrent ou coulent des mains, les grands lustres s'égouttent et les récipients contenant du punch cèdent sous la pression du liquide. Un battement de cil plus tard, l'onde se stabilise, ainsi que le verre qui se fige dans sa nouvelle forme.

Le pire, c'est l'influence de l'onde sur la psyché des personnes présentes qui éclatent en sanglots ou de rire, pleurent doucement ou bien sont tétanisés par la peur. D'autres entrent dans une rage folle et attaquent leurs voisins avec le premier objet qui leur tombe sous la main. Ceux qui ont résisté à son effet tentent plutôt de quitter la pièce le plus vite possible.

Les investigateurs ne sont pas immunisés et ceux qui ratent leur test opposé contre un POU à 65 subissent un changement de perception du monde qui les entoure. Les choses amusantes deviennent hilarantes et les soucis des peurs insupportables ; la colère se transforme en fureur et la tristesse en dépression profonde. Les personnages perdent 1D6 points de SAN ; ils peuvent se battre contre ces vagues d'émotions qui les submergent, mais tous les jets de compétences sont difficiles (un dé malus). Une grande douleur (perte d'au moins un point de vie) permet de recommencer le test opposé contre le POU (sans perte de SAN supplémentaire).

Arrêt de la diffusion

Les investigateurs doivent arrêter la bande et Patricia Bardwell, tout en étant éventuellement attaqués par des hôtes fous. Heureusement, la bande a enregistré au tout début l'entrée des prisonniers dans la pièce de l'artéfact. Ce n'est qu'au bout de 90 secondes que la bande déploiera son pouvoir de destruction (voir Les 90 premières secondes de la bande sonore de Cromwell).

Le seul moyen d'arrêter la bande sans dommage est d'éteindre l'appareil. Toute attaque physique (balle ou objet lancé) ne fait que déclencher une onde supplémentaire dans la pièce, qui fait à nouveau fondre le verre et empire l'état psychique des personnes présentes. Le test opposé contre un POU à 65 doit être refait (avec perte possible d'1D6 points de SAN).

Sous sa robe, Patricia Bardwell porte un revolver qu'elle peut tirer en un tour et utiliser contre quiconque s'approche du magnétophone. Si les investigateurs ont besoin de plus de quatre tours pour l'atteindre, elle tire déjà ses deux premières balles sur les hôtes qui s'avancent vers elle. Contre toute attente, sa protection auditive est inutile contre les effets de la bande. Elle est donc extrêmement agressive et ignore même des blessures qui mettraient à terre quelqu'un de plus résistant.

Le sénateur Johnson se révèle étonnamment résistant aux effets de la bande. Personne ne le sait, mais il est presque sourd et lit sur les lèvres lors de ses discours. Le Gardien peut donc l'utiliser pour aider les investigateurs s'ils semblent avoir des difficultés trop rapidement. Il commence cependant par mettre sa femme, qui se tord de rire, à l'abri.

Dès que la bande est arrêtée, une nouvelle onde bien perceptible traverse la pièce. Tous les verres et autres récipients volent en éclats, ce qui blesse la foule. Un nouveau test opposé contre un POU à 65 est nécessaire. L'onde circulaire rentre ensuite dans la bande, devient laiteuse pendant une fraction de seconde, puis transparente. La bande s'enflamme et tombe en poussière. Le processus de destruction se poursuit ; le magnétophone puis le chariot prennent une couleur de nacre et s'effritent ; certaines planches de la scène subissent le même sort. Il n'y a pas d'autre effet.

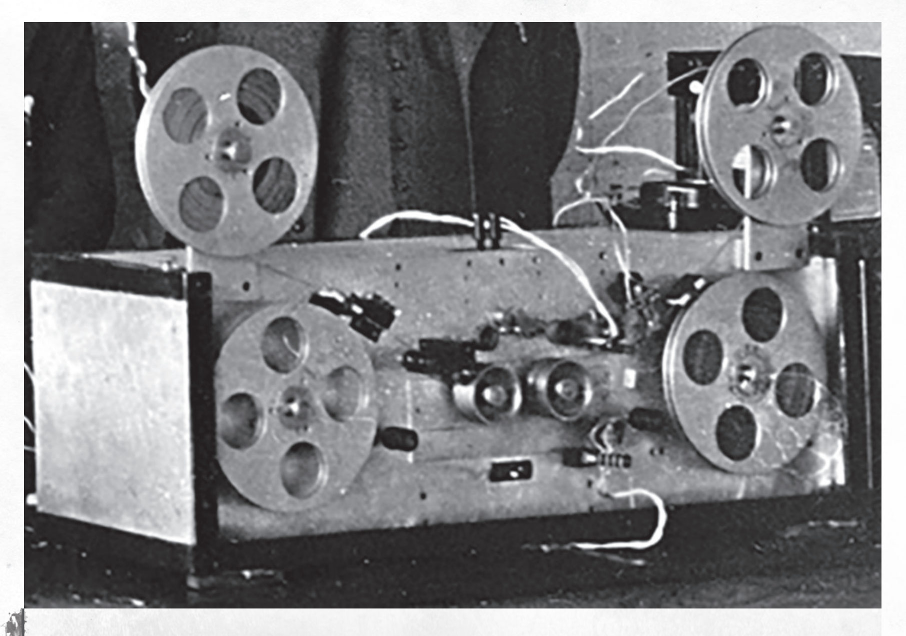
Fuite de l'île

La folie émotionnelle recule au bout de quelques heures mais les mouvements de panique se poursuivent même après l'arrêt de la bande sonore. Les investigateurs peuvent donc profiter du chaos général pour fuir. Au moment où ils sortent du bâtiment, ils voient le sénateur Johnson en train d'installer difficilement son épouse à l'arrière d'une limousine. Ils ont ainsi une opportunité de s'enfuir, car après lui avoir sauvé la vie une deuxième fois, le sénateur prête peu d'attention aux éventuelles explications de ces étranges événements.

Son chauffeur lui indique en privé que les investigateurs sont recherchés par les Britanniques, mais n'importe quelle explication lui conviendra.

Il propose de les embarquer tout d'abord sur le *Pearl* et de leur faire quitter Malte sur un bateau américain. La destination du bateau serait Alexandrie.





Les 90 premières secondes de la bande sonore de Cromwell

Voix du directeur scientifique : *enregistrement sonore du groupe de travail Cromwell, mai 1925. Entrée des prisonniers dans la pièce de l'artéfact. Groupe de travail 5 présent.*

Bruits : ouverture d'une porte, cris de gardes, piétinements de bottes et cliquetis de chaînes.

Voix en arrière-plan : *vous allez brûler en enfer, meurtriers ! Aujourd'hui, pour la première fois dans votre vie, vous allez faire quelque chose d'utile !*

Voix du directeur scientifique : *reprenez-vous, soldat Lister ! Il n'y a aucune raison de hurler. Allez, sortez !*

Bruits : des chaînes sont retirées et tombent au sol, toussotements nerveux.

Voix du directeur scientifique : *bonsoir messieurs. Nom, délit, sentence !*

Réponses des prisonniers :

(murmurée) *Peter Haggens, meurtre, pendaison.*

(aboyée) *Borrow Peaks, crime sexuel, pendaison, Sir.*

(bafouillée et incompréhensible) *Richard incompréhensible, incompréhensible, incompréhensible.*

(normale) *George Waterbrow junior, Sir, désertion et manque du sens de l'honneur, peloton d'exécution.*

(murmurée) *Gallein Coileyn de la fière Irlande, vol aggravé et crime contre la Couronne de ce pays merdique d'Angleterre. Mort par pendaison et j'emmerde votre grâce !*

Voix du directeur scientifique : *voici un microphone, pour enregistrer tout ce qui se passera. Vous allez passer cette porte et parler dans le micro. Vous décrirez tout ce que vous voyez, entendez, sentez et ressentez. Est-ce bien clair ?*

Murmures d'assentiment

Voix du directeur scientifique : *Waterbrow, prenez le micro. Maintenant, passez la porte. À l'autre bout, la grâce vous attend.*

Voix de Waterbrow : *bon, j'ai le truc… comment ça s'appelle déjà… pas grave, bon… j'ouvre la porte. Derrière, c'est un passage en béton, comme dans tout le bunker. On doit aller là ? Allons-y… Bordel, sale Irlandais ! T'es la dernière des enflures.*

Piétinements et bousculade entre Waterbrow et l'Irlandais

Voix de Waterbrow : *il y a encore une porte au bout, pas fermée, juste poussée. Putain, ça empeste ici. Il y a quoi derrière la porte ? Ils empilent des cadavres ou quoi ? Bordel, mais qu'est-ce que ça pue ! Faut vraiment que j'ouvre cette porte ?…*

Voix de Peaks : *Waterbrow, un peu de courage, bien sûr qu'ils veulent que t'ouvres la porte. On dirait un champ de bataille avec ces odeurs de putréfaction et de matières fécales, mais il n'y a pas d'Allemand derrière qui va te faire exploser la tête. Ouvre cette putain de porte…*

Voix de Waterbrow : *bon, j'ouvre la porte… Mon Dieu, il y a plein de morts en uniforme et en blouse de laboratoire au sol. Qu'est-ce que c'est que ça ? C'est magnifique... on dirait de la nacre...*

La bande sonore doit impérativement être arrêtée.

S'ils perdent la confiance du sénateur, il ne les livrera pas aux Britanniques, car il leur doit la vie. Cependant, il les laissera sur la terre ferme et ils devront se débrouiller seuls pour quitter l'île. Attendre quelques jours n'est pas un problème, car les recherches intensives ne commenceront pas avant quatre jours. L'administration est convaincue que les investigateurs ont quitté l'île depuis longtemps. Ils réussiront sans problème à trouver un capitaine prêt à les prendre à bord et à les déposer à Alexandrie. Il leur suffit d'un peu d'argent et de se rendre utile pendant le voyage. Les ponts doivent être peints régulièrement, ce qui ne requiert aucune expérience de la mer.

Effets sur la Santé Mentale

Chaque investigateur reçoit 1D10 points de SAN pour l'arrêt de la diffusion de la bande. Savoir qu'ils ont évité l'épidémie de typhus leur procure 1D6 points de SAN supplémentaires.

Si tous les pansements n'ont pas été détruits, l'épidémie menace toujours. Cette incertitude peut être attisée par les articles de journaux traitant de la vague de grippe de mai 1929 en Espagne ; les personnages ont alors le sentiment d'avoir laissé passer quelque chose.

À la fin du chapitre IX…

Les investigateurs doivent quitter Malte pour rejoindre Alexandrie. Ils ont entre-temps étudié les documents de la forteresse du baron Hauptmann et ont pu déterminer la position du tombeau de Nophru-Ka.

Au cours des chapitres suivants, Luis Harper, meurtrier d'Ansley McPhee, sera peut-être arrêté. Il sera alors prêt à raconter que tout ce qui a été fomenté sur l'île l'a été dans l'unique but de faire cette retransmission radio. Le Gardien décidera de l'endroit et du moment pertinent pour faire réapparaître ce personnage.

Regionalia Cthuliana

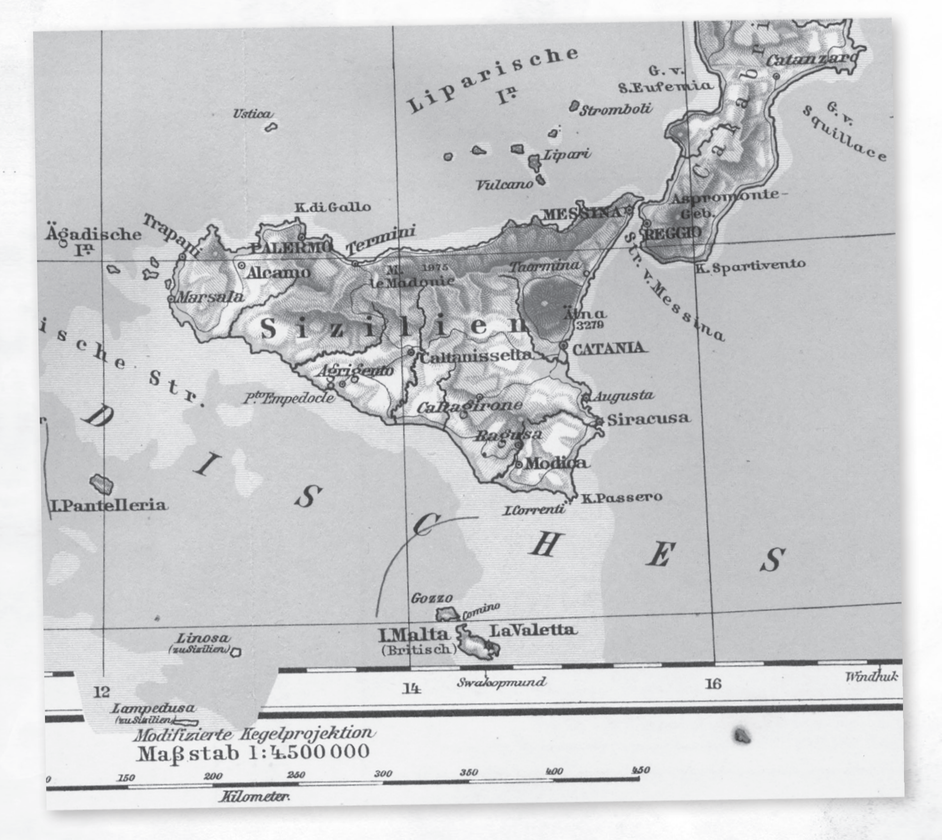
Malte

Île des chevaliers et des temples de l'âge de pierre

Bienvenue à Malte

Merħba għall f'Malta (mer-h-ba all Malta) est un magnifique groupe d'îles dans la mer Méditerranée, entre la botte sicilienne et la côte nord-africaine ; lson climat clément, ainsi que ses biens culturels de nature humaine ou mystérieuse invitent à un séjour intemporel. Outre l'île principale de Malte, dont La Valette est le centre culturel et économique, ainsi que la capitale, l'archipel maltais compte plusieurs îles, notamment celle de Gozo à quelques kilomètres de là.

Les constructions de pierre cyclopéennes et les temples monolithiques disséminés sur Malte et Gozo sont impressionnants. Âgés parfois de plus de 6000 ans, ce sont les formations visibles les plus anciennes au monde, plus encore que les pyramides d'Égypte. Ils façonnent le visage des îles, témoins muets de leurs cultures préhistoriques ; les scientifiques du monde entier errent dans les méandres obscurs des divinités païennes vénérées ici, il y a des millénaires. Le fait qu'un grand nombre de ces complexes n'ait été découvert que dans les années 1920 fait résonner plus fort encore le cœur d'un chercheur passionné par le Mythe.



L'histoire de Malte, c'est aussi celle de la guerre et de la domination étrangère : les Phéniciens, les Carthaginois, les Romains, les Byzantins, les Arabes, les Normands, l'Ordre de Saint-Jean, les Français et les Britanniques y laissèrent des traces linguistiques, religieuses et culturelles. C'est l'Ordre de Saint-Jean qui eut la plus grande influence ; il fonda La Valette et fortifia l'île pour la préparer à la guerre. Dans les années 1920, Malte est sous occupation britannique. Les Britanniques prennent toutes les décisions importantes, contrôlent les administrations, et leur puissante flotte militaire est postée dans les ports de La Valette. Face à cette occupation étrangère, la conscience nationale s'éveille ; les Maltais demandent plus d'autonomie et plus de libertés, ce à quoi les Britanniques répondent à contrecœur par des concessions, prêts dans le même temps à intervenir avec fermeté pour préserver leurs intérêts. Après la fin de la Grande Guerre, Malte est confrontée à un immense ralentissement économique, car elle ne sert plus de voie de ravitaillement centrale. Tout cela contribue à ce mélange explosif prêt à prendre feu à tout moment dans les années 1920...



Malte, hier et aujourd'hui

Malte dans la préhistoire (6200 av J-C - 45 av J-C)

Le groupe d'îles maltaises repose sur un héritage culturel et historique impressionnant. Sa première colonisation prouvée remonte à 6200 av. J.-C., lorsque des parties de la Culture Stentinello de l'actuelle Sicile s'implantèrent sur Malte. Les indices de cette culture se perdent ensuite, vraisemblablement partie vers l'Afrique ou la Sicile. Un peuple hamite venu de Libye arriva ensuite sur Malte, en passant également par la Sicile ; datée de l'âge de bronze, cette culture imprégna le pays comme aucune autre. Ils bâtirent des monuments de pierre cyclopéens et des temples tels que Ħaġar Qim, Tarxien et Ġgantija, dont les ruines sont aujourd'hui encore disséminées dans tout l'archipel, et qui posent questions aux chercheurs du monde entier. Nombre de ces imposants monuments restent encore à découvrir et à explorer dans les années 1920 ; des aventuriers audacieux pourront peut-être trouver des choses que la raison cartésienne est bien incapable de supporter. Vous trouverez une description détaillée des temples et des lieux de culte dans le chapitre *Ruines et temples préhistoriques*.

À la fin de cette époque, vers 1100 av. J.-C., Malte devint une base phénicienne, pour leurs avancées vers l'Espagne depuis Sidon, dans l'actuel Liban. Les documents de l'époque font l'éloge de son coton de grande qualité ainsi que de ses roses et de son miel.

L'époque suivant l'âge de bronze est plus obscure, car Malte ne joua pas de rôle décisif dans les développements mondiaux et régionaux. Il est probable que la plus grande fertilité de la Sicile voisine ne justifiait pas d'autres tentatives de colonisation. Les influences culturelles de cette époque provenaient bien plus d'Afrique que du continent européen, ce dont les tombeaux de pierre ayant survécu jusqu'à aujourd'hui attestent.

Malte sortit rapidement de cette période de délaissement et fit son retour sous les feux de l'Histoire lors des guerres puniques entre Rome et Carthage, en raison de son importance géographique. Au IVe siècle av. J.-C., les Carthaginois occupèrent l'île, la nommèrent *Melite* et y fondèrent une capitale centrale éponyme. La suprématie des Romains fut si grande lors de la seconde guerre punique (264 - 145 av. J.-C.) que les îles furent conquises en 218 av. J.-C. et restèrent sous domination romaine pendant longtemps. Cette période est certes désignée sous le nom d'Époque romaine, car la population suivait cette culture, mais le terme romano-maltais serait plus juste, comme en témoignent les villas luxueuses, les mosaïques complexes et les catacombes impressionnantes. Certaines références à Malte dans les écrits de Cicéron renforcent cette impression d'île aisée. Jules César céda finalement Malte à ses vétérans en 45 av. J.-C.



Ruines de constructions préhistoriques en pierre. Quelles divinités étaient vénérées ici ?

Malte et Ulysse

Dans l'*Odyssée* d'Homère déjà, qui date de 1100 av. J.-C., on trouve la mention de Malte dans la description du groupe d'îles *Ogygia.* C'est ici que la nymphe Calypso retint Ulysse pendant sept ans dans sa grotte, pour le forcer à l'épouser. Des investigateurs intrépides peuvent aujourd'hui encore explorer la *Calypso Cave* près de Nadur, sur Gozo, et lever le voile sur la présence du Mythe de Cthulhu. Les aspects du Mythe sont décrits dans le chapitre *Ulysse et la Grande Race de Yith*.

Malte à l'Époque classique et au Moyen-Âge (60 à 1520)

Selon la légende, l'apôtre Paul s'échoua sur l'une des îles de l'archipel de Malte en l'an 60. Le gouverneur romain Publius le recueillit chez lui et Paul y rencontra son père, atteint de fièvre et de dysenterie. L'apôtre Paul (référence au chapitre 28 de *l'Acte des Apôtres*) s'approcha, « pria et lui imposa les mains et le guérit ». Il effectua d'autres guérisons miraculeuses qui convertirent de nombreux habitants de l'île au christianisme et fonda une communauté chrétienne. De nombreuses légendes et histoires tournent autour des actions de l'apôtre Paul sur Malte. Un soir, près d'un feu, il aurait été mordu par un serpent ; il n'y succomba pas, prit le serpent dans la main et le jeta au feu. Depuis, il n'y aurait plus de serpent venimeux sur Malte. Comme souvent derrière ce type de légendes se cache probablement autre chose, car le passage des générations a petit à petit gommé les événements. L'apôtre Paul était-il un chasseur du Mythe qui s'échoua sur Malte ? La légende du serpent venimeux fait-elle référence à Yig, que Paul parvint à chasser à l'époque ?

Les historiens parlent de nombreuses attaques des Vandales sur une période assez courte. Lorsque les Arabes conquirent Malte en 872, ils y trouvèrent des troupes byzantines qu'ils chassèrent, et réussirent à conserver la mainmise sur l'île malgré plusieurs tentatives de reconquêtes de la part de Byzance. Les Arabes s'adonnaient à la piraterie et rendaient la mer peu sûre. Ils donnèrent à ce groupe d'îles le nom de *Maltacheum,* qui devint plus tard Malte. L'occupation fut trop brève pour laisser des monuments significatifs sur le plan archéologique ou pour modifier l'orientation religieuse des Maltais qui restèrent chrétiens. Cette époque de domination arabe eut par contre une grande influence sur la langue du pays. D'après les savants, de nombreuses composantes arabes ont été intégrées dans la langue maltaise moderne (voir *Informations sur Malte - Peuple, langue et religion*).



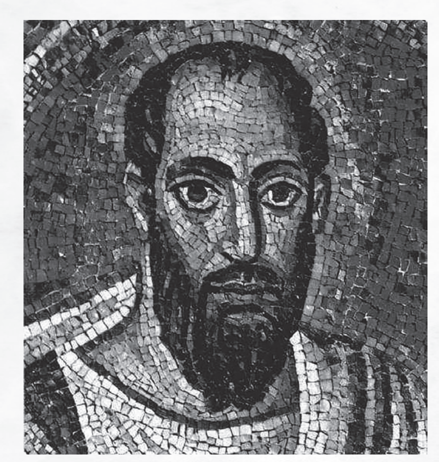
En 1090, Malte fut prise par les Normands, qui conquirent les îles avec une armée de soldats et de chevaliers, menés par Roger de Hauteville. On leur avait promis la couronne sicilienne, mais ils la laissèrent sous domination arabe en échange de taxes considérables. La capitale devint *Mdina,* nommée également Città Notabile, remarquable cité touristique aujourd'hui (voir *Visite de Malte – Mdina, Città Vecchia, Città Notábile, capitale historique de Malte*). Des soulèvements arabes eurent lieu sous la domination de Roger II (fils de Roger de Hauteville) ; les habitants d'origine arabe furent matés et tous les musulmans parmi la population tués. L'époque qui suivit fut marquée par des rapports de force instables et des tentatives de reconquête, jusqu'à ce que l'Espagne accapare le pouvoir en 1282.

Sous la splendeur de l'Ordre de Saint-Jean (1520 à 1798)

La période faste de Malte s'écoula sous la domination de l'Ordre des chevaliers de Saint-Jean. En 1522, l'empereur Charles Quint concéda les îles à l'Ordre de Saint-Jean, expulsé de Rhodes par les Turcs, contre le tribut annuel d'un faucon vivant. Une bulle papale valida la concession quelques années plus tard et Malte devint une base stratégique sous l'Ordre souverain militaire hospitalier de Saint-Jean de Jérusalem, de Rhodes et de Malte. La première décision saisissante du nouveau maître des lieux fut de déplacer l'ancienne capitale des rois siciliens (Mdina) à l'intérieur des terres vers Birgu, un ancien village de pêcheur. Ceci tenait compte du changement d'orientation de l'Ordre, qui passait d'un ordre de cavaliers à une puissance maritime.

Même si l'occupation de Malte par l'Ordre équivalait à un défi lancé aux Turcs, il fallut 35 ans avant que des attaques massives ne surviennent. Ce fut suffisant pour que l'Ordre bâtisse des défenses et des fortifications imposantes. Lorsque les Turcs attaquèrent Malte, les chevaliers maltais défendirent bravement le bastion du christianisme. Au cours du siège de Borgo ordonné par Soliman le Magnifique et mené par Mustafa Pasha et Piale (1565), les historiographes témoignent de la détermination et du courage de l'Ordre de Saint-Jean. Tout cela prouvait l'importance de Malte comme bastion du christianisme contre les Turcs, à tel point que le diocèse de Salisbury pria pour la victoire des chevaliers.

Les attaques turques marquèrent la construction de la capitale actuelle, La Valette. Le grand maître de l'Ordre de Saint-Jean, Jean Parisot de La Valette, fonda sa nouvelle capitale, assiégée lors des attaques turques, sur la colline Sceberras.



Paul aurait-il été un chasseur du Mythe échoué sur Malte ?

Le faucon maltais

Le *faucon maltais*, tribut annuel de l'Ordre de Saint-Jean à Charles Quint pour la concession de Malte, fut sujet à diverses spéculations et interprétations au cours du temps. Il s'agit du faucon pèlerin maltais, un oiseau majestueux qui niche dans les falaises près de Sannat, au sud de l'île de Gozo. Contrairement aux versions répandues par les historiographes, le Mythe pourrait bien se dissimuler derrière lui.

Au cours des croisades, les chevaliers de l'Ordre de Saint-Jean attaquèrent de nombreuses caravanes et marchands, et découvrir les cultures et les biens musulmans. Lors de l'une de ces razzias, un groupe de chevaliers surprit la caravane d'un magicien qui fut décapité sans autre forme de procès. L'ordre s'empara de ses possessions, parmi lesquelles se trouvait la description du rituel *Invoquer/Contrôler un byakhee*. Quelques décennies plus tard, le rituel put être déchiffré et les chevaliers n'hésitèrent pas un instant avant d'utiliser cette nouvelle connaissance à leur avantage. Derrière la légende du faucon maltais se cache donc une créature cthuloïde, monture sombre que l'Ordre offrait à l'empereur. Des écrits de chroniqueurs contemporains, qui rapportaient l'incroyable talent de l'empereur en équitation, ainsi que sa faculté à voyager en un éclair d'un bout à l'autre de son royaume, se considèrent alors sous un tout autre jour. Cette connaissance s'est cependant perdue dans les turbulences des siècles, mais le Gardien peut bien sûr imaginer un cercle au sein de l'Ordre, qui prend soin de transmettre ce savoir aux générations qui suivent. Dans tous les cas, les parchemins en question se trouvent peut-être toujours dans les catacombes de la bibliothèque de La Valette et les ruines d'une tour se dressent toujours sur les falaises de Sannat, où les rituels impies se déroulaient.

Il existe une autre explication peu plaisante concernant les faucons, que l'on trouve en détail dans *Terra Cthuliana* :

Les adeptes d'Y'golonac seraient à l'origine de ces objets. Dans la bibliothèque de ces sectateurs, ils disposaient bien sûr des douze précieux tomes des *Révélations de Gla'aki*. Dans une raillerie sans égal du tribut rituel à Charles Quint, les progénitures d'Y'golonac créèrent douze statuettes de faucons noirs creuses, dans lesquelles ils cachèrent les parchemins des *Révélations*.



Siège de Malte par les Ottomans.

Jean de La Valette poursuivit sans relâche les efforts de construction, mais ne vit jamais la fin des travaux. Il fut enterré dans la petite chapelle dans laquelle il venait prier et méditer ; il devint en quelque sorte le premier habitant de cette ville et lui donna son nom.

Malte connut ensuite une période faste pendant laquelle l'Ordre de Saint-Jean multiplia ses richesses. Deux raisons y contribuaient fortement : d'une part, les possessions des chevaliers (souvent non négligeables) passaient aux mains de l'Ordre à leur mort, et d'autre part, il continuait d'aller en course contre les Ottomans.

Lorsque le danger militaire que représentait le royaume ottoman diminua au milieu du XVIIIe siècle, la noblesse européenne fut d'avis que Malte n'avait plus besoin de donations. L'Ordre s'était entouré d'un grand faste et avait négligé ses finances, de sorte que sa situation devint de plus en plus précaire. Il tenta alors de payer ses dépenses croissantes en augmentant les taxes, ce qui conduisit à une insurrection noyée dans le sang en 1775. L'Ordre de Saint-Jean sur Malte était déjà en déclin lorsqu'un Français pas tout à fait inconnu fit irruption sur l'île.



Jean de La Valette, fondateur de la ville et premier habitant de la nouvelle capitale.

Régence française (1798 à 1800)

Dans le cadre de leur campagne d'Égypte, les troupes françaises arrivèrent en 1798 sur l'archipel maltais, sous le commandement de Napoléon Bonaparte. Il réussit à s'emparer des îles grâce à un coup de maître alliant ruse et traîtrise. Lorsque les bateaux de Napoléon jetèrent l'ancre devant le port de La Valette, il envoya quelques soldats demander un approvisionnement en eau fraîche. Le grand maître des chevaliers de Saint-Jean accepta, à la condition qu'il n'y ait pas plus de quatre bateaux de guerre français dans le Grand Harbour. Napoléon s'attendait apparemment à cette demande, et dès que les premiers soldats furent à terre, une colonne de chevaliers francophones déserta et se rendit à Napoléon. Les combats contre les chrétiens étant par essence interdits dans l'Ordre, les Français conquirent les îles en une seule journée, sans livrer bataille, et expulsèrent l'Ordre après 268 ans de domination. La flotte stationna quelques dizaines de soldats sur l'île, quitta Malte et poursuivit la campagne d'Égypte.

La puissance d'occupation française mena rapidement de nombreuses réformes, en lien direct avec les exigences de la Révolution française. L'esclavage, peu pratiqué, fut officiellement aboli, un système scolaire fut instauré, et la noblesse ainsi que leurs armoiries et insignes furent interdits. Au cours de l'été 1798, trois mois seulement après leur arrivée sur Malte, les soldats de

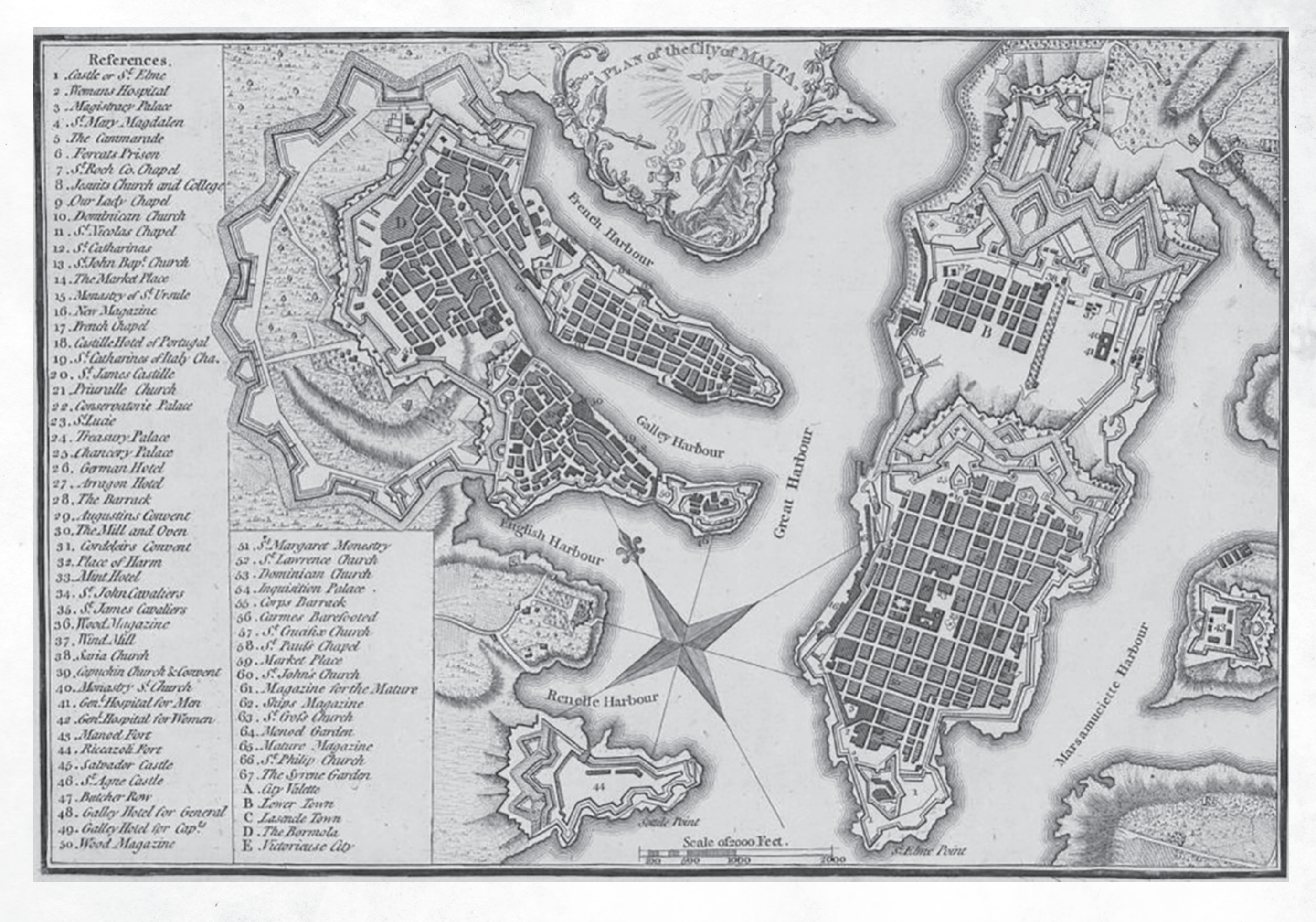
L'Ordre de Saint-Jean

L'Ordre souverain militaire hospitalier de Saint-Jean de Jérusalem, de Rhodes et de Malte fut fondé en 1058 à Jérusalem. Son objectif premier consistait à aider les pèlerins malades en Terre sainte. Rapidement, il s'avéra néanmoins que les attaques, plus que les maladies, menaçaient leurs vies. Pour les protéger efficacement, l'assistance de jeunes chevaliers fut requise par les moines. Au cours de la première croisade, les chevaliers de riches familles nobles françaises, italiennes, portugaises, espagnoles, allemandes et anglaises parvinrent à inclure les villes saintes de Jérusalem dans le giron de la chrétienté. Les membres de l'Ordre se donnèrent comme mission de protéger ces villes de la prise de pouvoir des infidèles.

Les trois vœux des chevaliers de l'Ordre, qu'étaient chasteté, pauvreté et obéissance, furent malmenés par ses membres au cours de son histoire. En effet, en pérennisant la présence de chevaliers issus de familles riches, il s'assurait leur héritage, et toutes ses richesses menèrent à la débauche.

La supériorité des musulmans en Terre sainte repoussa les chevaliers vers Acre, puis Chypre, puis Rhodes, qu'ils conquirent en 1309 après deux ans de siège. Au cours des deux siècles qui suivirent, les chevaliers combattirent sans relâche les musulmans. En 1522, à l'apogée du royaume ottoman, ils quittèrent Rhodes et reçurent les îles maltaises de l'empereur Charles Quint.

La structure de l'Ordre suivait une hiérarchie à trois niveaux, les membres profès, en obédience et laïcs. La répartition se faisait comme suit : dans le premier les chevaliers de justice et les chapelains conventuels, dans le deuxième les chevaliers et les donats en obédience et dans le troisième les membres de dévotion suivant la morale chrétienne. C'est dans le rang des chevaliers de justice que le grand maître, à la tête de l'ordre, était désigné par vote démocratique, devant survenir au plus tard le troisième jour après la mort de son prédécesseur.



l'île confisquèrent les objets de valeur dans les manoirs, églises et palais ; celui du grand maître à La Valette fut également pillé. Dans le même temps, l'économie périclitait, car l'exportation du coton était au point mort en raison de la guerre entre la France et les Britanniques, leurs acheteurs principaux. Le peuple maltais se souleva ; grâce à l'effet de surprise et à une meilleure connaissance du terrain, ils écrasèrent les soldats et les lynchèrent. En une journée, les habitants reprirent toutes les villes, à l'exception de la forteresse du port. Les troupes françaises restantes prirent la fuite et se réfugièrent dans le bastion qui fut assiégé pendant deux ans. Grâce à l'aide du royaume de Sicile et de la couronne britannique, auxquels les révoltés s'étaient adressés, les Français furent si affaiblis qu'ils capitulèrent et quittèrent Malte en 1800. Les armées de soutien se retirèrent, mais un régiment britannique resta sur l'île. Il hissa l'Union Jack à La Valette le 5 septembre 1800, deux ans après le début du soulèvement ; ce geste sonna le début de la domination britannique.

Domination britannique et conscience nationale naissante (1800 – aujourd'hui)

L'Empire britannique ne savait pas trop par où commencer sur ce nouveau territoire. Dans le cadre du traité d'Amiens, en 1802, une restitution des îles maltaises à l'Ordre de Saint-Jean réformé fut tentée. Des dissensions contractuelles firent tomber le projet à l'eau, et les îles demeurèrent sous protectorat britannique. Lors des confrontations militaires qui survinrent avec la France, les Britanniques commencèrent à apprécier et à utiliser la situation stratégique de Malte. Le groupe d'îles fut enfin réellement intégré à l'Empire britannique, qui, à partir de 1814, date de la chute de Napoléon et du premier traité de Paris, passa sous le contrôle d'un gouverneur britannique sis dans le palais du grand maître à La Valette. Les dirigeants britanniques se comportaient de manière respectueuse et cultivée envers la population, ce qui améliora leur degré d'acceptation ; par exemple, les postes administratifs vacants étaient pourvus par des Maltais.

Dans les documents historiques, Malte est souvent désignée comme la *Maîtresse de la Méditerranée*, pour des raisons militaires, mais aussi économiques. D'une part, la Royal Navy choisit l'île en 1827, et en particulier le Grand Harbour, comme point de ravitaillement principal de la flotte en Méditerranée, d'où de nombreuses opérations militaires étaient lancées. D'autre part, Malte devint un relais central pour le rechargement du charbon des nouveaux bateaux à vapeur à partir du milieu du XIXe siècle. Cela apporta une énorme croissance économique ainsi que le plein emploi. Cette aisance économique attira bien sûr des immigrants et des réfugiés d'autres pays. À la fin des années 1850, des Italiens entrèrent sur le territoire, poursuivis chez eux pour leur adhésion à une idée d'État national, le *Risorgimento.* Leur idéologie trouva un terrain propice sur Malte et aviva une envie d'autodétermination et d'autogestion chez les Maltais. Les tentatives britanniques d'angliciser les Maltais au tout début du XXe siècle échouèrent pour cette raison.

Pendant la Première Guerre mondiale, Malte joua un rôle important comme base militaire britannique. Même si le groupe d'îles ne fut pas directement impliqué dans les combats, des opérations contre des sous-marins allemands étaient conduites depuis l'île. De plus, le rôle de Malte fut décisif pour l'approvisionnement des alliés. La flotte pouvait mouiller dans ses ports, les chantiers navals construisaient de nouveaux bateaux, les villes se transformèrent en base militaire avec des hôpitaux. C'est pour cette raison que Malte est également surnommée par plaisanterie *Nurse of the Mediterranean* (infirmière de la Méditerranée).

A la fin de la Grande Guerre, cet emballement fit place au désenchantement. Les chantiers navals étaient vides, le chômage augmenta en flèche,

tout comme les prix des aliments. Cette insatisfaction amplifia les revendications nationalistes. En 1919, un rassemblement national fut élu avec l'assentiment des Britanniques ; suite à une violente altercation entre les citoyens et les miliaires le 7 juin 1919 (soulèvement du *Sette-Giugno)* lors de laquelle quatre Maltais furent tués, le processus de Constitution fut accéléré. La nouvelle constitution entra en vigueur en 1921 et conférait à Malte une autonomie de gestion limitée avec un sénat et un parlement, dirigés par le Premier ministre Joseph Howard. Les Britanniques conservaient cependant la mainmise sur les ministères les plus importants tels que la Défense, la Politique extérieure et la Politique migratoire, de sorte que ce rassemblement national était à la botte des Britanniques et que toutes les décisions importantes étaient prises par l'occupant.
Les investigateurs qui voyagent sur les îles maltaises dans les années 1920 vivront une situation dangereuse et explosive. Des difficultés économiques et une conscience nationale éveillée s'opposent à une domination britannique forte, prête à intervenir fermement pour préserver ses intérêts.

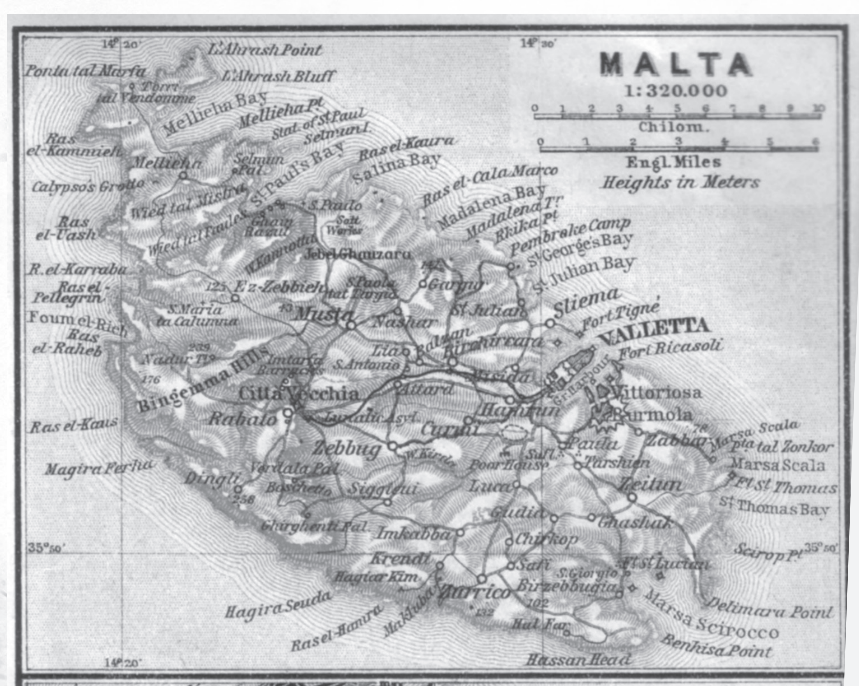
Informations sur Malte

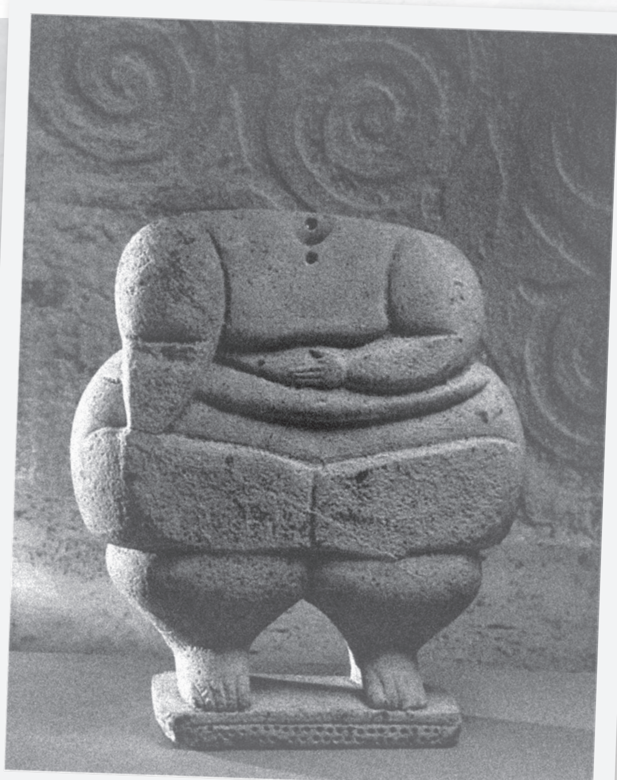
Géographie et situation

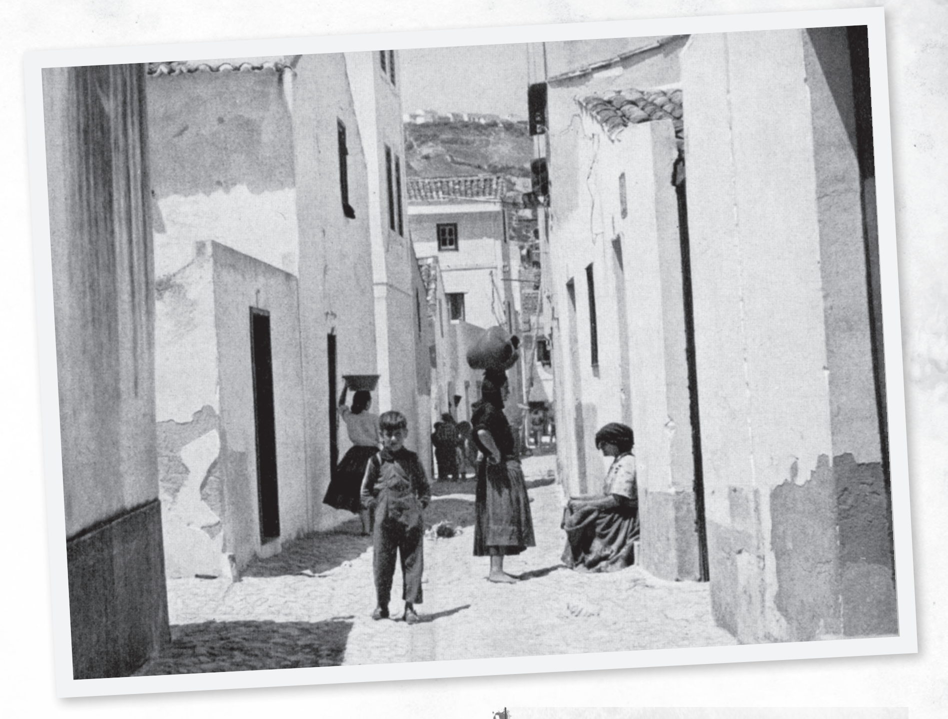
Le groupe d'îles maltaises (*Isōle Maltési* dans la langue du pays) est un bloc du tertiaire lié à la Sicile, situé entre le détroit de Gibraltar et le canal de Suez. 90 kilomètres le séparent de la côte sud-est de la Sicile et 320 kilomètres de cap Bon en Tunisie. La majorité de la population vit sur l'île principale, Malte, moteur quasi exclusif de l'économie ; elle compte de nombreuses petites villes en plus de sa capitale, La Valette. Malte est un plateau karstique de 32 kilomètres de long sur 15,5 kilomètres de large, bien ancré depuis l'ère des chevaliers de l'Ordre de Saint-Jean. Malte est très structurée sur sa côte nord-est, alors que les falaises de la côte sud-ouest tombent à pic dans la mer. Le *Grand Harbour* et le *Marsamuscetto Harbour*, les deux ports naturels de La Valette, se sont formés à partir de deux vallées fluviales qui se sont enfoncées au début de l'ère tertiaire. Les Britanniques en ont fait leurs ports de guerre les plus importants (voir *La Valette, capitale de Malte*). Séparée de la côte nord-ouest de Malte par un canal naturel de 6 kilomètres de large, Gozo (*Ghawdex*) est une île plus petite, de 16 kilomètres de long sur 8 kilomètres de large (voir *Gozo*). L'île presque inhabitée de Comino (*Kemmuna*), de 2 kilomètres de long et presque autant de large, ainsi que l'îlot de Cominotto (*Kemmunett*) se trouvent dans ce canal. Deux autres îles inhabitées doivent être mentionnées : Filfla (*Filfola*) au sud de Malte, et St Paul's Island (*Il-Gżejjer ta' San Pawl*), sur laquelle l'apôtre Paul se serait échoué (voir *Malte, hier et aujourd'hui*).

Climat, végétation et agriculture

« Le climat sur Malte, c'est comme une croisière ; sur le pont du bateau, souffle toujours une brise fraîche », déclarent les voyageurs. Cette brise fraîche et l'influence de la mer effacent l'impression de canicule, même à des températures estivales lorsque le mercure atteint les 40 °C. La température moyenne en été est de 26 °C. Il peut également faire très chaud au printemps et en automne, lorsque le *sirocco* apporte de l'air venu d'Afrique. Le sable fin du Sahara se dépose alors sur les voitures et les routes. En hiver, les températures descendent rarement en dessous des 10 °C, mais les vents forts, surtout celui du nord-est si redouté, peuvent les rendre assez incommodes. Ces légères variations de température ne semblent pas perturber le soleil qui brille sans faute dans le ciel bleu. Pendant les mois de novembre et de décembre, le soleil brille en moyenne six heures par jour, et douze heures en juillet et août. En automne et en hiver, il peut y avoir quelques épisodes pluvieux de courte durée, mais le ciel se dégage rapidement. Le gel et la neige ne font pas partie du vocabulaire sur Malte. La température de l'eau est de 25 °C en été et ne descend pas sous les 15 °C en hiver.
D'après les guides touristiques contemporains, Malte est parfaite pour une cure climatique. Son climat est bénéfique à toute personne souffrant de troubles cardiaques ou circulatoires, des troubles respiratoires, de la tension artérielle ou des rhumatismes.
De loin, les îles paraissent dépourvues de végétation et arides. En raison des fortes rafales de vent et des tempêtes, les arbres ne peuvent pas pousser et le sol reste pierreux. Les jardins et les champs sont par conséquent entourés de hauts murs qui les protègent des vents incessants. Grâce à une irrigation et à un travail acharné, les Maltais ont







réussi à rendre environ un tiers du sol cultivable. Après la récolte des céréales en mai et juin, on plante en général du coton. Les autres produits cultivés sont les pommes de terre, qui donnent deux récoltes par an, ainsi que d'autres primeurs, des oignons et du cumin. Les fruits sont très peu cultivés et les volailles, le bétail de boucherie et les œufs doivent être importés.

Population, langue et religion

À la fin des années 1920, environ 210 000 personnes vivaient sur les îles maltaises, plus les troupes d'occupation britanniques avec un contingent pouvant aller jusqu'à 11 000 hommes. Malte, avec 712 habitants au kilomètre carré, compte parmi les régions de l'espace méditerranéen à la plus forte densité de population. La majorité vit en ville, sur l'île principale de Malte, et plus particulièrement à La Valette. Gozo, plus petite, compte 30 000 habitants, et Comino est presque inhabitée avec ses quatre résidents permanents déclarés. Au total, 6800 étrangers civils, principalement des Anglais, vivent sur les îles. De nombreux Maltais passent leur vie active à l'étranger, de préférence dans l'espace anglophone, et reviennent à Malte pour prendre leur retraite.

Leur langue, la *Lingua Maltese,* trouve son origine dans un dialecte arabe ; il contient beaucoup de termes issus du dialecte sicilien ainsi que du vocabulaire d'influences italiennes, espagnoles, françaises et anglaises. Sur l'île principale, en raison des contacts étroits de la population avec les occupants britanniques, la langue s'est teintée d'expressions anglaises. Le maltais est la seule langue sémitique qui s'écrit en caractères latins complétés par des caractères spéciaux tels que ć, ģ, ż et *ħ*. Oralement, le maltais est encore moins compréhensible que sa version écrite. La prononciation est dure et les conversations semblent agressives pour une oreille non avertie, ce qui est rarement le cas, même si les Maltais ont tendance à avoir le verbe haut. Outre la lingua maltese, les Maltais parlent également anglais et italien, enseignés à l'école et utilisés pour les affaires.

Les Maltais aiment, tout comme leurs voisins italiens, la bonne nourriture (surtout les fruits de mer et les plats italiens) et le vin. Parmi les spécialités, on peut mentionner le lapin sauté (*fenek*), le fromage de brebis macéré dans l'huile (*gbenja*) et le *pastizis*, des petits chaussons de pâte feuilletée garnis de légumes, de viande hachée ou de fromage. Outre les fruits, on peut manger en dessert le *date cake,* un gâteau fourré aux dattes. Le *kinnie*, une boisson sans alcool à base d'oranges amères et d'herbes est très désaltérante.

Les Maltais sont des catholiques convaincus et leurs nombreuses églises au style assez inhabituel sont parées avec faste. Les divers occupants de l'île n'y ont rien changé au cours des siècles. On trouve néanmoins quelques protestants, orthodoxes ou juifs sur Malte, et la communauté musulmane est constituée en majorité par des Libyens.

Paiements sur Malte

Depuis l'arrivée des Britanniques, la livre sterling (*lira sterlina*) circule sur les îles maltaises. Une livre se divise en 20 shillings (*scellino*) et le shilling en 12 pence. L'unité shilling s'écrit *sh*, et le penny *d*. Le prix d'une chambre dans un hôtel peut donc être indiqué comme suit :
1 lira 6 sh 4 d.

Les prix sont comparables à ceux de l'Angleterre, les produits locaux (comme les aliments régionaux) étant meilleur marché et les biens importés beaucoup plus chers.

Lingua maltese : prononciation et termes utiles

ć :	prononcé [tʃ]
ģ :	prononcé [dz]
h :	aphone
h̄ :	prononcé [h]
gh̄ :	la plupart du temps non prononcé, sert à allonger la voyelle qui suit
M :	prononcé [ım] en début de mot
q :	prononcé [k] lorsqu'il est suivi d'une consonne
x :	souvent présent sous la forme « xx », prononcé [ʃ]

Français	Maltais	Prononciation
Bonjour	bonģu	bon-dchu
Bonsoir	bonswa	bon-soua
Au revoir	sah̄h̄a	sah-har
S'il vous plaît	jekk jogh̄ģbok	iieck iodj-bok
Merci	grazzi	gratsi
Oui	iva	iiva
Non	le	lei
Pardon	skuzzi	skuussi
Port	marsa	marssa
Rue	triq	trik



Gerald Strickland (Constitutional Party), premier ministre de Malte, août 1927 à juin 1932.

Politique

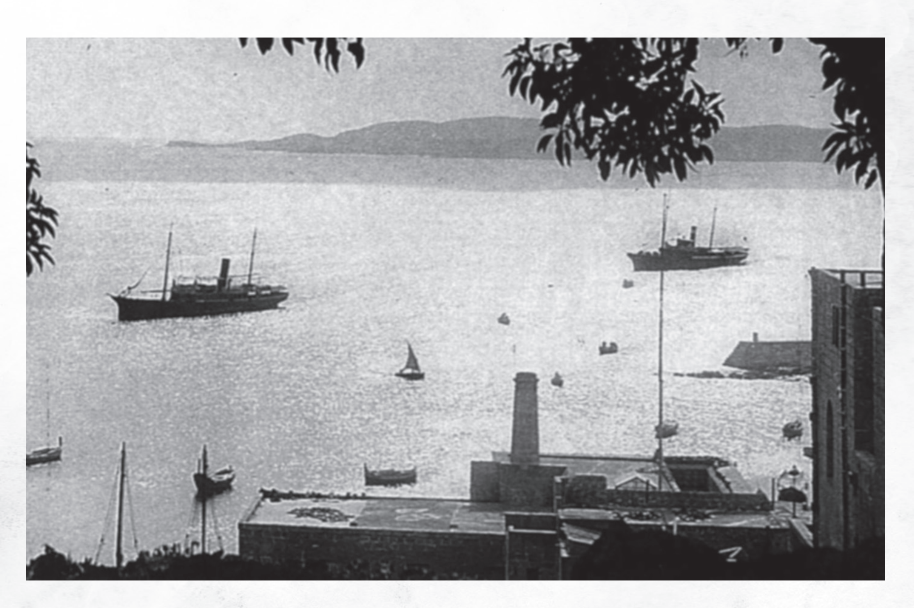
Les années 1920 furent pour Malte une période d'éveil nationaliste. Les difficultés économiques croissantes amplifièrent les revendications d'autodétermination et d'autogestion ; sous la pression, l'occupant britannique accepta en 1919 l'élection d'un rassemblement national qui devait rédiger une constitution pour Malte. Cette dernière entra en vigueur en 1921 et conférait aux îles une gestion limitée avec un sénat et un parlement. Le premier à entrer en fonction en tant que Premier ministre fut Joseph Howard (octobre 1921 à octobre 1923), suivi de Francesco Buhagiar (octobre 1923 à septembre 1924), Ugo Pasquale Mifsud (septembre 1924 à août 1927) et Gerald Strickland (août 1927 à juin 1932). Les ministères les plus importants, en particulier ceux de la Défense, de la Politique extérieure et de l'Immigration, étaient toujours contrôlés par les Britanniques.
Plusieurs partis, auparavant presque insignifiants dans le système politique, s'établirent. Le parti constitutionnel pro-britannique (*Constitutional Party*) favorisait la propagation de la culture et de la langue britannique. Le *Nationalist Party* (*Partit Nazzjonalista*) était issu des *Maltese Political Union* et *Democratic Nationalist Party* et représentait la conscience nationaliste croissante des Maltais. *Popular Union* et *Malta Labour,* plus tempérés, demandaient la reconnaissance des langues anglaise et maltaise, ainsi qu'une obligation de scolarité et une amélioration des conditions sociales et de travail. Il existait enfin le groupe pro-italien, en faveur de l'utilisation de l'italien et de l'anglais, qui promouvait la culture italienne. L'Église catholique disposait d'une grande influence sur la politique et les hommes politiques, car elle était fortement soutenue par la population et possédait environ un tiers des terres.
Le rassemblement national était presque inapte à agir, car les partis se mettaient souvent des bâtons dans les roues. Si le Nationalist Party décidait, par exemple, de faire des réformes, ces dernières étaient refusées par les autres ; et lorsqu'ils arrivaient à un compromis, c'est souvent l'Église ou l'occupant qui refusait. Ces difficultés perpétuelles entraînèrent l'annulation des élections de 1930 par les Britanniques, qui mirent la constitution entre parenthèses pendant deux ans, avant que Malte ne finisse par revenir en 1934 au statut de colonie.

Arrivée à Malte

La position des îles maltaises dans la mer Méditerranée promet un voyage long et difficile. 90 kilomètres séparent Malte de la côte est de la Sicile et 320 kilomètres de cap Bon en Tunisie. L'occupation des îles par les Britanniques complique encore la situation, car ils observent à la loupe les visiteurs au passé un peu louche. Pour entrer sur le territoire, il faut un passeport valide, et jusqu'en 1929, un visa à demander auprès du consulat britannique. Malte ne pouvant pas être ralliée par la terre, il n'existe que deux options : l'eau ou l'air.

Par l'eau

L'arrivée classique sur Malte se fait par bateau, depuis le port de Syracuse à l'est de la Sicile. De là, la ligne *Gasan* fait la traversée du dimanche au vendredi et avale les 152 kilomètres qui le sépare de La Valette en à peine huit heures pour 1 livre 12 sh en première classe et 1 livre 6 sh en deuxième. Le bateau à vapeur *Società Citra* de la compagnie *Italiana Transatlantica*, plus gros mais navigant moins souvent, dessert La Valette sur sa route vers Tripoli. Il lui faut neuf heures pour rallier la ville et la traversée coûte 2 livres 2 sh en première classe et 1 livre 8 sh en deuxième. Il est recommandé d'emporter suffisamment de provisions, car les prix n'incluent pas les services et les tarifs à bord sont exorbitants.
De plus, le port de La Valette est desservi plusieurs fois par mois par des lignes anglaises ainsi que par la *Levante-Linie* allemande (Hambourg - Amérique). Les jours ainsi que les ports de départ varient, de sorte que les personnages ont tout intérêt à se renseigner auprès d'une agence de voyages. Le Gardien peut adapter les heures de départ et de transfert en fonction des besoins de sa campagne.
Toutes ces raisons compliquent une arrivée dissimulée sur Malte pour les investigateurs, s'ils sont recherchés ou se sont fait des ennemis haut placés. À bord, tous les papiers sont contrôlés avec soin et des listes de passagers sont établies. Des personnages qui veulent absolument passer inaperçus et contourner les formalités douanières peuvent engager un pêcheur local. Contre une rétribution adéquate, ils peuvent prendre un *luzzu* (voir *Déplacements sur Malte*) et se faire déposer sur l'une des îles maltaises. Ce voyage



Bateaux à vapeur sur la côte de Gozo.

peut constituer une réelle aventure en soi, car, en haute mer dans ce petit bateau de pêcheur, il leur faudra beaucoup de chance pour ne pas être repérés par les bateaux militaires britanniques. Un puissant ennemi aux pouvoirs magiques pourrait aussi lancer d'innommables créatures à leurs trousses, qu'ils devront alors combattre à bord d'une embarcation vacillante.
Si les personnages décident de traverser avec l'un des bateaux à vapeur officiels, voici sa route : il prend vers le sud-sud-est depuis Syracuse, contourne la *Penisola della Maddalena*, une île avec un phare, puis la pointe sud de la Sicile au niveau du *Capo Pàssero*. Après quelques heures de voyage, il entre dans le port de La Valette, passant devant les imposants bateaux militaires britanniques, les drapeaux qui flottent au vent, et les impressionnantes fortifications. Les bateaux à vapeur accostent ensuite à la douane (Custom House), où se déroulent toutes les formalités d'entrée. Le chapitre *La Valette, capitale de Malte* contient de plus amples informations concernant la ville.

Par l'air

Une arrivée par voie aérienne est moins ordinaire, mais plus rapide. En raison de son emplacement stratégique important, quelques aires d'atterrissage temporaires existaient déjà pendant la guerre, mais elles étaient exclusivement utilisées par les militaires, et sont aujourd'hui abandonnées. Ces pistes sont cahoteuses et seul un pilote expérimenté peut atterrir dans ces conditions délicates.
Le premier aéroport permanent de Malte est le *Hal Far Airfield* au sud de l'île. La piste d'atterrissage avec ses entrepôts et bâtiments administratifs fut mise en service le 16 janvier 1923 et devint une base de la *Royal Navy* en avril 1929 sous le nom de code *HMS Falcon* ; les premiers vols civils seront autorisés quelques mois plus tard. Le Gardien peut naturellement prendre quelques libertés avec les dates historiques et déplacer de quelques années la date d'ouverture ou modifier l'état des pistes. Les formalités d'entrée sur le territoire sont également de mise à *Hal Far Airfield*, avant de pouvoir quitter la zone pour prendre une route peu empruntée. La localité la plus proche de *Hal Far Airfield* se trouve à 3 kilomètres au nord-est ; c'est le village de pêcheur de Birżebbuġa (voir *Visite de Malte – Birżebbuġa*) à environ 13 kilomètres au sud de La Valette. Les personnages peuvent s'y rendre à pied ou espérer rencontrer des paysans, des militaires ou l'un des rares fiacres à sillonner les routes.



Visite de Malte

Déplacements sur Malte

Les visiteurs des îles maltaises peuvent globalement se déplacer librement, sauf bien sûr, s'ils sont recherchés par les militaires britanniques. Le voyage peut alors s'apparenter à un vrai parcours du combattant avec des actions nocturnes pour le plus de discrétion possible. Les contrôles occasionnels des militaires britanniques sont dans tous les cas, non seulement pénibles et harassants, mais représentent une vraie menace. Les autochtones sont plutôt hospitaliers envers les étrangers, tant qu'ils ne sont pas soupçonnés de collaborer avec les troupes d'occupation. Les villes de Malte sont très bien équipées sur le plan de l'infrastructure ; des routes, des liaisons par bacs et une ligne de chemin de fer facilitent les déplacements. Dans les zones rurales, les déplacements sont nettement plus compliqués en raison de l'état déplorable des routes et du manque de moyens de transport.

Liaisons par bacs

Des bacs font régulièrement la navette entre les îles de Malte et de Gozo. La traversée de 25 minutes entre le petit village de Marfa sur l'extrémité ouest de Malte et Mgarr sur Gozo coûte 1 sh. Les bacs circulent toutes les deux à trois heures en été et moins souvent en hiver. Depuis le Grand Harbour de La Valette, les navettes partent vers Mgarr à 7 h et à 13 h et repartent à 9 h et à 15 h, pour 2 sh. En été, il est également possible de se balader en bateau le long de la côte et donc de le quitter en cours de route contre paiement. Il n'y a pas de liaisons officielles vers les îles peu ou pas habitées.

Luzzus et dgħajsas

La solution offerte par les bateaux locaux est bien plus flexible et moins officielle. Contre rétribution, un pêcheur peut emmener les investigateurs à un endroit bien précis de la côte maltaise ou sur l'une de ses îles ; le tout, avec un peu de chance, sans se faire remarquer. Ils peuvent louer les services des luzzus bariolés et ornés sur leur proue d'un œil d'Osiris. Selon la croyance phénicienne, l'œil d'Osiris aide les pêcheurs à détecter à temps les dangers en mer. Les *dgħajsas,* tout aussi colorés, son construits dans le village de Kalkara dans le Grand Harbour de La Valette. Ils voguent avec de grandes rames et sont souvent utilisés comme taxis d'eau pour les courts trajets. Ces embarcations ne sont cependant pas adaptées à la haute mer.

suite p.48

suite de la p.47

Chemin de fer

La première ligne de chemin de fer, la *Malta Railway,* fut construite en 1883 ; elle relie La Valette à Mdina. Le trajet complet coûte 8 d et seulement 6 d jusqu'à Attard. La gare, au sud de La Valette, se trouve entre Royal Opera et Porta Royale. Les vieilles locomotives à vapeur de production anglaise sont très appréciées des Maltais qui nomment cette ligne *Xmundifer (chmoun-di-ferr)* en référence au terme français « chemin de fer ». La réussite économique de l'entreprise n'est cependant pas au rendez-vous, de sorte que la ligne arrêtera de fonctionner en 1931.



Fiacres et bus

On trouve des calèches tirées par des chevaux dans La Valette et ses faubourgs, y compris à l'héliport de la marina, ainsi que dans les villes d'une certaine importance. Les longs trajets en calèche sont relativement pénibles et désagréables, et coûtent entre 6 d (dans La Valette) et 8 d (de La Valette à Marfa). Malte dispose de fiacres, bien plus confortables, à 10 d le mile pour cinq passagers ou plus. Bien sûr, il est possible d'acheter une automobile ou d'en louer une auprès d'un habitant, afin d'utiliser le réseau bien maillé entre les villes. Dans les zones plus rurales, les routes deviennent plus cahoteuses et peu agréables. Quelques bus circulent sur Malte.

Agences de voyages

Les investigateurs peuvent naturellement recourir à des agences de voyages officielles pour tout organiser. Les bureaux suivants sont présents à La Valette : *Government Tourist Bureau* dans la Strada Tesoreria, *Brockdorff* dans la Strada Zaccaria et *Mazzone* dans la Strada Vescovo. Un employé qualifié aide les personnages à trouver les horaires dont ils ont besoin et les adresses pour l'hébergement.

Journaux à Malte

Daily Malta Chronicle	journal anglais
Malta	journal italien
Mid-Day-News	journal anglais
Mercurius	journal économique anglais et italien
Lloyd Maltese	journal économique anglais
Malta Herald	journal économique anglais

La Valette, capitale de Malte

La Valette est la capitale des îles maltaises, son centre culturel et économique et le siège du commandement des troupes britanniques. Avec *Floriana,* son faubourg sud-ouest, La Valette, souvent nommée *Il-Belt* (la ville) compte 32 000 habitants. Chaque pierre, chaque monument de La Valette respire l'héritage historique de l'Ordre des chevaliers de Saint-Jean, qui fonda et construisit cette ville et ses fortifications (voir *Malte, hier et aujourd'hui*). La Valette se situe sur la pointe d'une presqu'île d'un kilomètre de large sur à peine 2,5 kilomètres de long, anciennement nommée *Monte Sceberras*. Les deux grands ports naturels, *Grand Harbour* au sud et *Marsamuscetto Harbour* au nord, comptent parmi les ports de guerre les plus importants pour les Britanniques et constituent des points de ravitaillement en mer Méditerranée. Les *Three Cities* font face à La Valette, dans la baie du Grand Harbour : *Vittoriosa* (anciennement Borgo ou Birgu), *Sénglea* et *Burmola* avec l'arsenal de la marine.

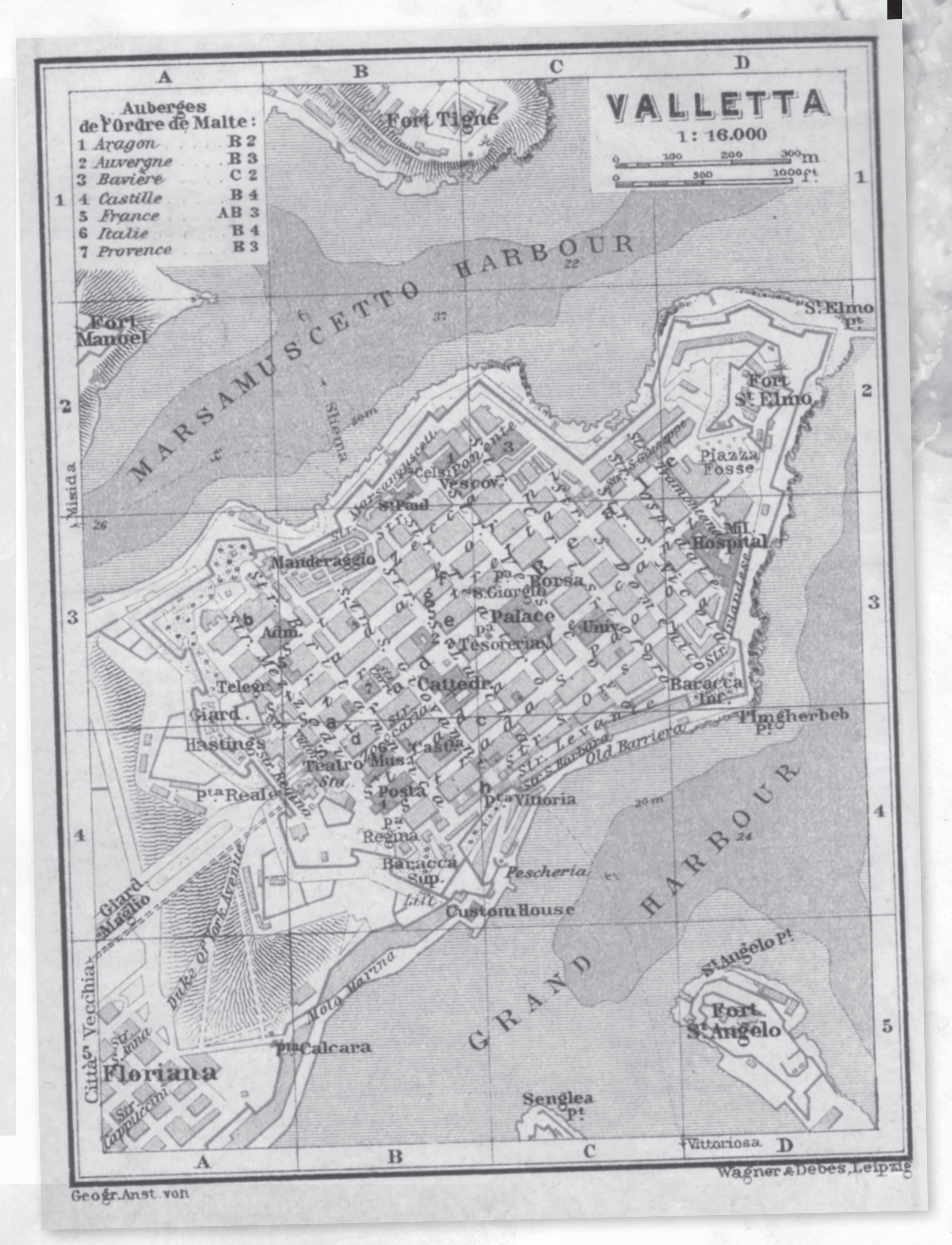
En hauteur, les fortifications du XVIe siècle qui dominent le port donnent à la ville un bel aspect uniforme. Les fortifications les plus anciennes sont le fort romain *St Angelo* au sud de La Valette, autrefois point de repli lors du siège de Borgo par les Turcs, le fort romain *St Elmo* sur la pointe nord de la presqu'île et les murs de la ville avec ses trente bastions, ses profondes douves et ses ponts-levis.

Si les investigateurs arrivent à Malte dans le Grand Harbour par bateau à vapeur, ils seront accueillis par ces impressionnantes fortifications, des drapeaux qui flottent au vent et des bateaux de guerre britanniques. Les bateaux à vapeur accostent à la douane (Custom House), au sud de La Valette (coordonnées BC 4 sur le plan). Une fois les formalités effectuées, les piétons accèdent intra-muros au moyen de l'élévateur accessible derrière la douane. Il permet de franchir les 64 mètres qui la sépare du palais *Baracca Superiore,* et offre pour 1 d par personne une vue exceptionnelle. Pour les voitures ou les bagages, il faut emprunter un chemin éprouvant qui part à droite de la douane et monte en lacets jusqu'à la ville. Intra-muros, les étroites rues montent à pic depuis les deux ports, souvent en escaliers. Sur les hautes maisons de pierres, on voit souvent des encorbellements de type oriental. La *Strada Reale* d'un kilomètre de long et la *Strada Mercanti* aux nombreux magasins sont les rues principales reliant le fort St Elmo à la Porta Reale.

Manoel Island, près de La Valette

L'île Manoel se trouve à quelques centaines de mètres au nord de La Valette, dans le *Marsamuscetto Harbour*. En 1643, le grand maître Lascaris y fit construire un lazaret (*lazzaretto)* après deux violentes épidémies, ce qui permit en effet de tenir d'autres épidémies en échec. Les visiteurs entrant sur le territoire étaient soumis à un règlement très sévère pendant une période variant entre 18 jours et plusieurs semaines. Les personnes de rang ou de nom ne faisaient pas exception, et on peut mentionner le passage de Lord Byron, Disraeli et Sir Walter Scott en quarantaine, avant d'être autorisés à poser le pied sur Malte. Aujourd'hui, les dispositions sont bien moins draconiennes et un arrêt sur l'île Manoel n'est plus incontournable (voir *Arrivée sur Malte*). Depuis la Grande Guerre, ce bâtiment sert d'hôpital.

Le deuxième bâtiment important de l'île Manoel est son fort. Le grand maître Manoel de Vilhena le fit construire en 1723 pour protéger le port. Presque carré, il est entouré de murs épais avec des tours aux quatre coins.



Logements à La Valette

Le voyageur dispose d'un vaste choix d'hôtels et d'auberges, la plupart du temps nichés dans les étroites rues secondaires de la ville. Les hôtels indiqués ci-après sont dirigés par des Anglais et les prix ne comprennent ni les pourboires ni les services. Pour faciliter leur recherche sur le plan de la ville, ils y sont indiqués. Il y a bien sûr des hôtels locaux, mais ils se trouvent plutôt à l'écart de la ville et sont souvent évités par les touristes anglais. Les chambres y sont moins chères (1 sh ou moins) et ces auberges portent souvent le nom de leur propriétaire ou celui d'un animal local (par exemple *Fenek*, *Il Merill*). Dès que l'on quitte la capitale, l'offre d'hôtels devient beaucoup plus limitée et il faut recourir à des logements, certes moins confortables, mais plus authentiques.

Hôtel	Position sur la carte	Adresse	Prix des chambres
Hôtels de première catégorie			
Great Britain Hotel	a : B 3,4	Strada Mezzodi 67	7 à 8 livres
Osborne Hotel	b : A 3	Strada Mezzodi 50	14 à 16 sh
Royal Hotel	c : BC 3,4	Strada Mercanti 30	12 sh
Autres hôtels			
Westminster Hotel	d : B 4	Strada Reale 11	6 à 8 sh
St James Hotel	e : A 3	Strada S. Lucia 134	4 sh
Australie	f : B 3	Strada Stretta 53	2 sh 6 d
France	g : B 3	Strada Stretta 44	2 sh 6 d
Bellevue	h : BC 4	Strada S. Orsola 261	2 sh



La cathédrale de La Valette

Le *palais du grand maître,* au centre de la ville (C 3) sur Strada Reale et Piazza Tesoria, est tout simplement nommé *il-palazz* (le palais) par les Maltais. Le gouverneur a pris ses quartiers dans ce bâtiment de deux étages en meulière, de 97 mètres de long et de 83 mètres de large, la plus grande construction de Malte en termes de surface, avec un aspect extérieur très sobre. Deux cours sont joliment aménagées à l'intérieur. Le *Palace Armoury,* au premier étage, attire les visiteurs (entrée 6 d, de 9 h à 12 h et de 13 h à 17 h). On peut y admirer un vaste arsenal d'armes, d'équipements et de trophées de l'Ordre, ainsi que l'armure du grand maître Alof de Wignacourt. De plus, les documents originaux de la concession de Malte à l'Ordre par le pape et Charles Quint y sont exposés.

Près du palais se trouve la cathédrale *San Giovanni* (B 3), nommée St John's Church par les Anglais et *Kon-Katidral ta' San Ġwann* par la population locale. Église de la célébrité de l'Ordre, sa décoration intérieure est très faste avec 18 peintures à l'huile qui ornent la voûte en berceau et 400 plaques tombales de chevaliers, en marbre coloré. Les grands maîtres de l'ordre y reposent, dont L'Isle Adam, le premier grand maître maltais et Jean de La Valette, le fondateur de la ville. La coupole de l'église des carmélites attenante (*Santwarju Tal-Madonna Tal-Karmnu)* en impose.

Entre la cathédrale et le palais, la *bibliothèque municipale* (BC 3) est ouverte de 9 h à 13 h 30 pendant la semaine. Elle contient plus de 110 000 ouvrages et la plus grande partie des archives de l'Ordre de Saint-Jean. Entre les ouvrages insignifiants, des investigateurs entêtés pourront trouver, ici ou dans les catacombes du bâtiment, des parchemins obscurs et oubliés que les chevaliers ont pu ramener du temps des croisades. Ces trouvailles peuvent donner lieu à un nouveau fil conducteur ou éclairer une aventure en cours.

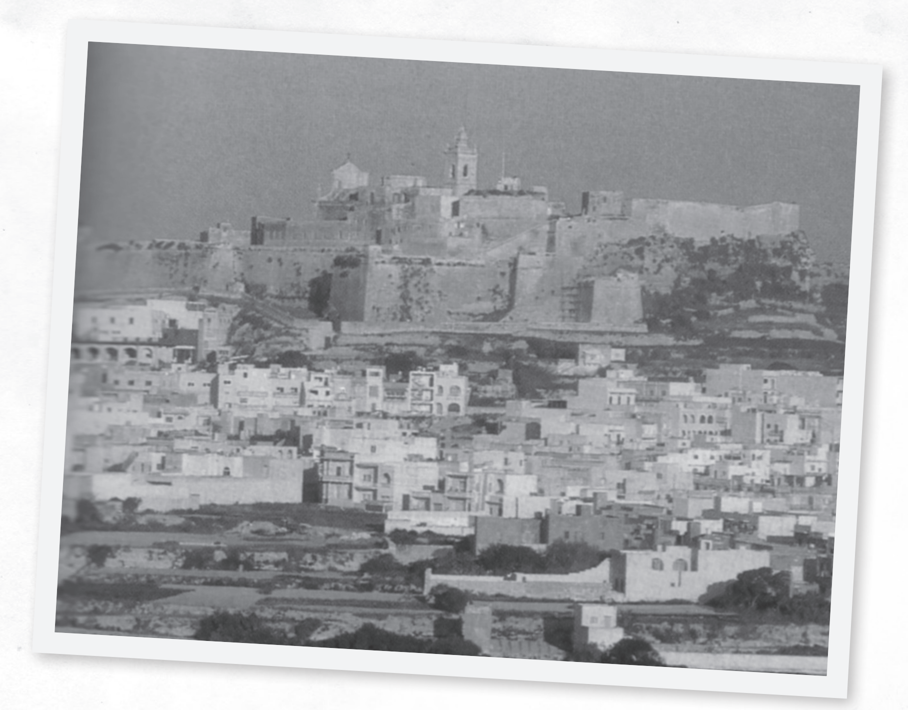
Le *musée*, dans l'ancienne *Auberge d'Italie* en face de la poste (B 4), offre aux investigateurs un aperçu de l'histoire culturelle de l'île, de la préhistoire à la fin de l'ère de l'Ordre (voir *Malte, hier et aujourd'hui*). L'entrée coûte 6 d et un catalogue peut être acheté pour 6 d supplémentaires. Les pièces de collection majeures sont des modélisations des ruines de Tarxien, Ġgantija, Ħaġar Qim et Mnajdra, deux dalles ornementées trouvées dans les ruines de Bujibba, ainsi que de nombreuses pièces archéologiques sorties des temples de l'âge de pierre (voir *Ruines et temples préhistoriques*). Les statues de femmes énormes ainsi que la *Vénus de Malte* n'ont pas encore dévoilé leurs mystères aux archéologues. Le curateur et chercheur en préhistoire maltaise, Sir Themistocles Żammit, peut répondre aux questions concernant l'histoire de Malte, tous les jours de 9 h à 13 h, mais aussi de 15 h à 18 h de juin à septembre, voire en dehors des horaires d'ouverture. Il représente ainsi une source d'informations précieuse pour les investigateurs. Themistocles Żammit a dirigé de nombreuses fouilles archéologiques sur l'île, il sera donc mentionné plus en détail dans le chapitre *Ruines et temples préhistoriques.*



Les coupoles de La Valette.

Autres lieux importants de La Valette

Lieu	Position sur la carte	Adresse
Poste	B 4	Strada Mercanti 4
Télégraphe	A 3	Strada Mezzodi 29
Consulat	B 3,4	Strada Zaccaria 30
Police	B 3	Auberge d'Auvergne
Barclay's Bank	B 3	Strada Reale 233
Banco di Malta	C 3	Strada Reale (dans la bourse)
Station balnéaire		dans le port de Marsamuscetto à Sliema



Mdina, Città Vecchia, Città Notábile, capitale historique de Malte

Au XVIe siècle, La Valette devint la capitale pompeuse de Malte, sous l'influence des chevaliers de Saint-Jean ; elle demeure aujourd'hui le centre des îles maltaises. Avant que cette dernière ne soit bâtie, une autre ville était au centre de l'attention, une capitale historique qui reçut de nombreux noms selon la culture de ses habitants. Les Carthaginois la fondèrent au IVe siècle av. J.-C. sous le nom de Melite. Elle fut ensuite entourée de murs de fortification par les Romains et nommée plus tard Mdina (ville entourée de murs) par les Arabes, puis Città Notábile (ville notable) lors de son apogée sous l'occupation espagnole. Pendant la domination de l'Ordre de Saint-Jean, elle perdit de l'importance et devint Citta Vecchia (vieille ville). Les Maltais la nomment le plus souvent sous son nom arabe, Mdina. L'ancienne capitale, qui compte 10 000 habitants, se trouve à l'intérieur des terres, sur une colline de 190 mètres, à environ 11 kilomètres au sud-ouest de La Valette. Les visiteurs peuvent s'y rendre avec la ligne de chemin de fer *Malta Railway*, confortable et bon marché (8 d par personne) (voir *Déplacements sur Malte*). Un chemin piétonnier et carrossable conduit à la *Piazza Sakkaja* depuis la gare (*Notabile Station*), entre la vieille ville et le faubourg de Ràbat. Le seul accès à la vieille ville entourée d'une enceinte se fait par la porte principale baroque *Porta dei Greci*, qui conduit à la cathédrale *St Paul*, la plus grande de l'île. La vue sur l'ensemble de l'île jusqu'à la côte est magnifique depuis le toit. À l'intérieur de la cathédrale, le visiteur peut admirer le faste baroque et la splendeur des plaques tombales en marbre des évêques maltais. De petites ruelles étroites et abandonnées serpentent autour de très vieux bâtiments ; un silence singulier enveloppe la ville tel un manteau, justifiant son surnom local de ville silencieuse. Pour le Gardien, Mdina est le point de départ idéal pour des cultes secrets aux rites impies, qui planifient dans des caveaux le déclin de notre culture.

Attard, Lija et Balzan

Ces trois localités, les unes à côté des autres au centre de l'île de Malte, sont nommées « les trois villages » par la population. De nombreuses familles riches s'y sont établies au fur et à mesure que La Valette se densifiait, dans une région où des oranges étaient récoltées.

Attard fut fondée en 1575. L'église paroissiale de *Santa Marija*, construite en 1613 par Tommaso Dingli, l'un des meilleurs architectes de Malte, domine la place principale ; c'est la plus belle église de style renaissance sur Malte. Sa tour fut ajoutée au plan en forme de croix en 1718.

Le grand maître français de l'Ordre, Antoine de Paule (1623-1636) y dilapida son argent en organisant des fêtes opulentes. C'est avec lui que débuta le déclin de l'Ordre décrit dans *Malte, hier et aujourd'hui*. Dès 1620, il se fit construire une propriété près d'Attard, qu'il fit étendre après son entrée à San Anton Palace, car le voyage vers le palais d'été du grand maître à Verdala près de Ràbat était trop contraignant.

La place principale de **Balzan** est dominée par l'église baroque de l'*Annunciation ;* la rue des Trois Églises part de là et mène à l'église *St Leonard* puis à la petite église *St Roque.* Cette dernière fut bâtie en 1593 après que l'île eut réchappé à une épidémie.

L'église paroissiale de **Lija** (prononcé Li-dcha), *St Saviour,* fut construite en 1694 par Giovanni Barbara, âgé de seulement 24 ans. Ce bâtiment sans apparat, dans l'ombre des vieux oliviers, est tout aussi nu et sombre à l'intérieur ; il offre un contraste saisissant, mais bienvenu, à toutes les autres églises très surchargées. Un sauveur d'une nature différente des informations données par les guides touristiques a peut-être été vénéré ici ?

À environ deux kilomètres à l'extérieur de Lija, en direction de Mdina, l'église *Tal-Mirakli* aurait été construite sur le centre géographique exact de Malte. On y trouve le triptyque bien conservé d'une vierge à l'enfant. Pendant un tremblement de terre en 1743, des larmes auraient coulé de ses yeux. Le Gardien peut décider si cet événement peut être en lien avec cette église St Saviour qui sort de l'ordinaire.

Birkirkara

Ce village compte parmi les plus anciens de l'île. Il est divisé en deux par la route principale qui va de La Valette à Ràbat et Mosta. La vieille ville est typique, avec des ruelles étroites à plusieurs niveaux et des maisons collées les unes aux autres avec encorbellements et balcons. L'église *St Helen* fait partie des plus belles constructions baroques de Malte et fut terminée en 1745, après 20 années de travaux. La *Church of Assumption* menace de s'effondrer et une restauration de grande ampleur a été entreprise. Les deux *festas* de la ville, qui se déroulent le 18 août et le premier dimanche de juillet, sont incontournables.

Birżebbuġa

Birżebbuġa se trouve à trois kilomètres de *Hal Far Airfield,* au sud-est de l'île, à l'ouest de Marsaxlokk, dans la baie du même nom. Son appellation laisse deviner la présence d'oliveraies, car żebbuġ signifie olive en maltais. C'est un petit village de pêcheurs, un havre de paix propice à une retraite en été. En poursuivant vers le nord, on passe devant l'ancien poste d'artillerie Pinto de 1752, puis devant *St George's,* la seule église fortifiée de l'île, construite en 1683 sur les fondations d'une église du Moyen-Âge des chevaliers de l'Ordre. Auparavant, elle n'était accessible que par un pont-levis, mais ces protections ne sont plus nécessaires aujourd'hui. Des aventuriers expérimentés peuvent s'imaginer les trésors que peuvent receler ces murs ancestraux. Les chevaliers



de l'Ordre avaient certainement des raisons de la fortifier. Depuis l'église, on accède aux ruines à peine visibles de *Bor ġ-in-Nadur*, campement datant de l'âge de bronze.
À un kilomètre au sud, on trouve les grottes de *Għar Hassan* (prononcé Aar Hassan), très difficiles d'accès. Seuls des grimpeurs expérimentés peuvent escalader ces rochers surplombant de 130 mètres la mer mugissante ; mais la vue par une sorte de « fenêtre » naturelle est imprenable. Une légende locale raconte l'histoire de Hassan le Sarrasin qui aurait vécu ici au XIe siècle avec un harem de Maltaises. Il se serait jeté dans la mer depuis les falaises, tenant sa femme préférée par la main, alors que les soldats chrétiens étaient en marche. Aujourd'hui encore, de vieux pêcheurs à la peau tannée déclarent l'avoir vu dans les flots déchaînés, ne trouvant pas le repos éternel.

Il Merill, l'oiseau national maltais

Les investigateurs verront certainement la représentation d'un petit oiseau sur les panneaux d'entrée de certains hôtels et auberges. Il s'agit du merle bleu, oiseau national maltais, d'environ 20 centimètres et au chant très mélodieux, qui fait son nid dans les parois rocheuses des falaises, mais que l'on peut également trouver dans les murs de La Valette. Il se nourrit principalement d'insectes, de petits animaux et de fruits.

La grotte de *Għar Dalam* (obscurité) près de Birżebbuġa est frappante ; des os d'animaux, dont ceux d'éléphants nains, d'ours et d'hippopotames y furent retrouvés, rejetés il y a 180 000 ans, du temps où Malte n'était pas encore une île et où un isthme marécageux la reliait encore à la Sicile. Cette caverne de 145 mètres de long se forma sous l'effet d'une rivière qui se fraya un passage souterrain dans le calcaire tendre. Elle fut explorée dès 1865, mais jamais ouverte au public. Quelles connaissances des temps cthuloïdes reculés peuvent bien hanter ses passages étroits et moisis ?

Dingli

Cette petite localité côtière au sud-ouest de Mdina et Ràbat est, à 240 mètres, la plus haute de Malte. Le célèbre architecte maltais Tommaso Dingli serait à l'origine de son nom, car il y passa la plus grande partie de sa vie (1591-1666). L'environnement du village est marqué par des champs et des vignes. L'église avec sa coupole argentée et sa tour aux cloches jumelles vaut le détour.
Les *Dingli Cliffs*, un kilomètre plus loin, offrent une vue magnifique sur la Méditerranée. À l'horizon, on peut distinguer Fifla, la plus petite île de l'archipel, inhabitée. Cette vue est renforcée par les flots mugissants qui se jettent contre des falaises de 200 mètres de haut.
Si l'on continue vers le sud, on atteint la petite chapelle isolée de *Maria Magdalena*, édifiée en 1646. Une fois par an, le 22 juillet, une messe est célébrée au coucher du soleil. Les investigateurs versés en astrologie comprendront qu'il s'agit du passage du signe du Cancer à celui du Lion, mais il leur faudra faire des recherches approfondies pour découvrir les constellations d'un autre genre vénérées ici depuis des générations.

Għajn Tuffieha

La veille du grand siège de 1565, une grande partie de la flotte turque jeta l'ancre dans la baie de Għajn Tuffieha (prononcé Aa-iin Touff-iieha) et s'approvisionna en eau avant de commencer l'invasion de Marsaxlokk. La baie se trouve sur la côte ouest de Malte, près de la fertile *Pawles Valley*.



Aujourd'hui, elle est dominée par un camp militaire britannique, accessible en bateau ou par plusieurs centaines de marches taillées dans la pierre. Si l'on suit ce chemin pierreux vers le sud, en passant par le camp, on débouche sur un site de fouilles, 1,5 kilomètre plus loin. Des paysans découvrirent ici en 1929 des bains romains dont les ruines sont un bel exemple de leur art : des vestiaires ornés de mosaïques, des toilettes, une piscine, un bassin d'eau chaude et un bassin d'eau froide. Le Gardien peut utiliser ce site pour sa campagne et y introduire des indices subtils pour que les investigateurs se lancent sur cette piste ; ils y dénicheront certainement bien plus que de la terre et des pierres.

Marsaxlokk

L'un des plus beaux ports de pêche, avec de majestueuses églises qui s'élèvent entre les vieilles maisons colorées, se situe dans la baie de *Marsa-Scirocco* au sud-est de l'île. Les pêcheurs, assis sur le quai, reprisent leurs filets et proposent leurs prises du matin, pendant que les bateaux maltais typiques se balancent dans le clapot des vagues, ces luzzus colorés et ornés d'un œil d'Osiris sur la proue. Deux *cippi* (colonnes mortuaires) de marbre furent découvertes en 1697 près de Marsaxlokk (prononcé Marssachlock) ; ses gravures phéniciennes furent pour les chercheurs une clé essentielle pour déchiffrer cette écriture. Sur l'isthme sud de Marsaxlokk, le *Fort St Lucian* protège l'entrée de la baie ; il fut construit en 1610 par Vittorio Cassar sur ordre du grand maître Alof de Wignacourt. Quatre ans après sa construction, cet imposant fort eut droit à son baptême du feu lorsque les soldats de 60 bateaux turcs tentèrent de conquérir les lieux.
De l'autre côté de la baie s'étend la presqu'île de Delimara avec les ruines d'un temple préhistorique de la période tarse (3000 av. J.-C.), et les vieux pêcheurs racontent à voix basse des légendes de mélodies que le *sirocco* y sifflote.

St Paul's Bay

En raison de son emplacement favorable au nord de l'île et de ses eaux calmes, la baie de Saint Paul fut à plusieurs reprises un point d'invasion. En 1090, le Normand Roger de Hauteville utilisa cet accès pour mettre un terme à l'occupation de l'île par les Arabes ; au milieu du XVe siècle, ce furent les Maures qui attaquèrent Mdina ; et après le grand siège raté de 1565, le Turc Mustapha Pasha tenta sa chance depuis cette baie. Cependant, les chevaliers chrétiens parvinrent à le repousser, perpétrant un effroyable massacre. Aujourd'hui, l'une des tours de guet, la *Wignacourt Tower*, que le grand maître avait fait ériger en 1609 pour surveiller la côte, se tient encore là. Ses ruines attendent d'autres conquérants venus de la Méditerranée. Disséminés sur les berges, on trouve de nombreux petits villages de pêcheurs tels que St Paul's, Qawra, Bugibba ou Xemxija.
D'après la légende, le nom de cette baie viendrait de l'apôtre Paul, qui se serait échoué sur l'une des îles en l'an 60 (voir *Malte, hier et aujourd'hui*). Une statue a été érigée en son honneur.

Gozo

La deuxième île de l'archipel maltais est Gozo, nommée *Għawdex* (prononcé *Aaou-dech*) par les autochtones. Gozo est séparée de la côte nord-ouest de l'île principale par un canal naturel de six kilomètres de large. Elle mesure environ 16 kilomètres de long sur 8 kilomètres de large et ses 50 000 habitants vivent principalement de la pêche et de l'agriculture. Le sol est moins uniforme et plus fertile que celui de Malte. Depuis l'époque des chevaliers de l'Ordre, Gozo est fortifiée et tombe à pic sur presque tous les côtés. Le premier contact des visiteurs avec cette île sera probablement la ville portuaire de *Mġarr,* à l'est, car les liaisons par bac avec Malte sont régulières. La visite de Gozo commence donc ici.

Mgarr

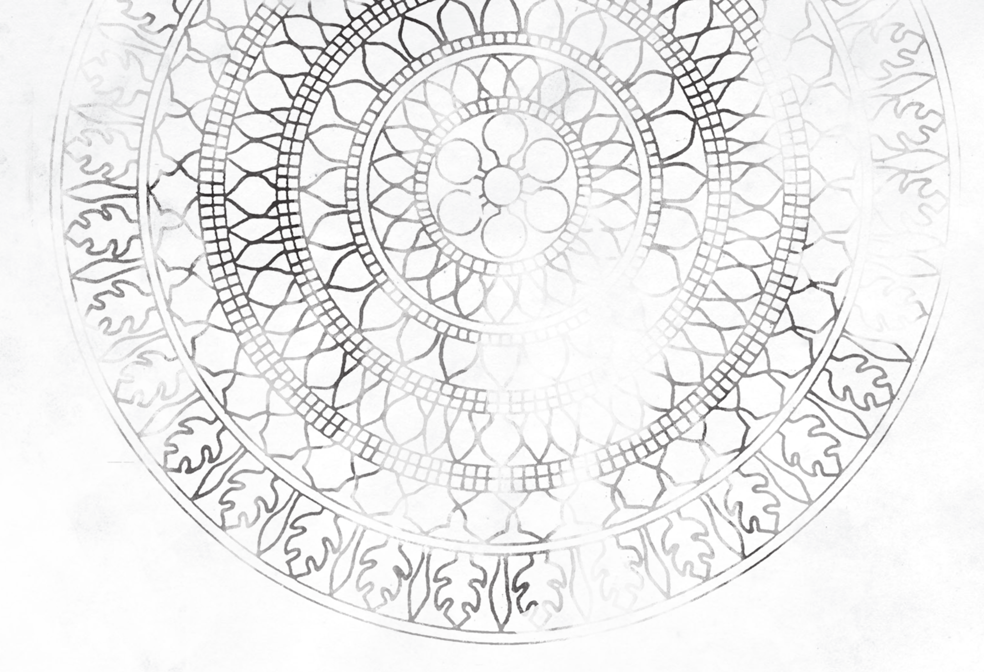
Le port de *Mġarr* (prononcé *Im-dcharr*) accueille les voyageurs avec ses luzzus, son église qui trône majestueusement sur une colline et le fort Chambray. Au XIIIe siècle déjà, c'est ce port, à l'est de Gozo, qui faisait le plus d'échanges avec Malte ; néanmoins, les trajets réguliers n'existent que depuis la fin du XIXe siècle. En 1929, le port est transformé et protégé des puissantes vagues de la Méditerranée par un brise-lames. Le *Fort Chambray*, une pâle copie de La Valette, a été commandé en 1749 par un chevalier français de l'Ordre de Saint-Jean. Il incita les habitants de Gozo à s'y installer, mais ce fut un échec. Aujourd'hui, le fort est utilisé comme garnison par les militaires britanniques. Cet emplacement, loin de l'activité colorée de La Valette, est particulièrement peu apprécié des soldats. Sous le fort, des véhicules se tiennent prêts à emmener les visiteurs à Victoria, la ville principale. Le trajet coûte 6 d en bus et 4 sh 6 d l'aller-retour en voiture à cheval.

Victoria

Une route irrégulière part de Mġarr et s'enfonce dans les terres, jusqu'à Victoria, posée sur un haut plateau. Cette capitale d'un peu plus de 5500 habitants, dont le nom officiel est très peu utilisé, est plutôt désignée par *Rabtin t'Għawdex* ou *Vittorjani*. En effet, elle reçut cette dénomination en 1897, pour le jubilé de la reine britannique. Son nom arabe d'origine, Ràbat (*Ir-Rabat Għawdex*), signifiant faubourg, est le plus souvent employé ; cette double appellation est tolérée par l'occupant et se retrouve dans les armoiries de la ville avec les lettres V et R. Victoria est le centre de la vie sur Gozo. La citadelle en constitue le cœur, avec ses murs d'enceinte construits au XVIe siècle par les chevaliers de l'Ordre et depuis lesquels on peut admirer l'ensemble de l'île. Auparavant, les habitants venaient se protéger ici des pirates et des marchands d'esclaves au coucher du soleil ; elle abrite aujourd'hui les bu-



Travaux sur le brise-lames du port de Mgarr.



reaux du gouvernement, les tribunaux, la prison, l'arsenal, la cathédrale et des habitations. La cathédrale *Santa Marija* fut bâtie en 1697 sur les fondations d'un temple romain consacré à Jupiter. Au pied de la citadelle se trouve la place du marché, nommée *it-Tokk* par les locaux. Tous les jours, le marché s'y tient jusqu'aux environs de midi. La basilique *San Ġorġ* du Moyen-Âge, toute habillée de marbre, resplendit au sud de la place du marché. Au centre de Victoria, le *Rundle Gardens,* ouvert en 1914, est le plus grand espace vert public de Gozo ; il a été nommé d'après le gouverneur anglais Sir Leslie Rundle (1909-1915). Le *Duke of Edinburgh Hotel* ainsi que l'*Imperial Hotel*, tous deux dans la *Via Migiarro* peuvent être recommandés, mais leur prix est relativement élevé (2 sh la nuit). L'*Hotel Calypso* et l'*Hotel Europa* sur la Piazza, dans le centre, sont un peu moins chers.

Dwejra Bay et Fungus Rock

Dans la *Dwejra Bay*, sur la côte ouest de Gozo, près du petit village de San Lawrenz, on peut admirer *Azure Window* et *Inland Sea,* deux miracles de la nature. *Inland Sea* est probablement le plafond d'une énorme caverne souterraine qui s'est effondré depuis longtemps et formé un cratère alimenté en eau de mer par une faille dans les falaises. L'eau bouillonne contre les parois rocheuses, et un investigateur porté sur le Mythe se demandera quelles créatures cthuloïdes peuvent bien guetter dans ces profondeurs insondables. *Azure Window,* qui donne directement sur la mer, est une fenêtre naturelle formée par un arc rocheux dans une falaise. Des légendes locales parlent d'un passage pour les dieux et racontent qu'un jour, lorsque les astres seront propices, des divinités passeront à nouveau par ce portail.

De là, on peut atteindre *Fungus Rock* avec de petites embarcations. Des plantes à fleurs rouges, ressemblant à des champignons, et auxquelles les chevaliers de l'Ordre attribuaient des pouvoirs de guérison poussaient sur ce rocher d'environ 60 mètres de large. Il était surveillé par un poste de garde, car il était strictement interdit de s'y rendre. Une sorte de tyrolienne reliant la terre ferme 50 mètres plus bas fut installée pour récupérer les fruits dans un panier. Quels fruits défendus pouvaient bien pousser du temps des chevaliers sur ce rocher aride ? Le *Breuvage de l'Espace* entouré de tant de mystères était peut-être distillé à partir de ces mystérieuses plantes. Avec les rumeurs concernant le *faucon maltais* (qui est en fait un byakhee, voir *Le faucon maltais*), l'histoire de l'empereur Charles Quint prend une tournure inquiétante. Aujourd'hui, il paraît que l'on ne trouve plus que des pierres et de la poussière sur ce rocher. Si des investigateurs curieux creusent au bon endroit, qui sait s'ils ne déterreront pas la racine de l'une de ces plantes.

Ulysse et la Grande Race de Yith

Au nord-ouest de Nadur, on atteint les plages de sable de *Ramla Bay* tirant sur le rouge. *Calypso Cave* est une petite anfractuosité léchée par les flots. Dans l'*Odyssée* d'Homère, la nymphe Calypso aurait attiré Ulysse et l'aurait gardé prisonnier pendant sept ans. Seule l'intervention de Zeus lui permit de s'enfuir. Aujourd'hui, il faut une exploration très soigneuse de la pierre ravinée ou un guide qui connaît les lieux pour réussir à descendre dans la grotte. Il n'est pas surprenant que des motifs du Mythe soient tissés et camouflés dans l'histoire d'Homère ; une horreur pouvant faire sombrer des investigateurs expérimentés se cache effectivement derrière cette légende de Calypso.

Pendant son voyage sur les mers, Ulysse rassembla une myriade de connaissances sur notre Terre et leurs habitants, fait exceptionnel pour un humain de son temps. Cela attira l'attention de la Grande Race de Yith qui l'appâta sur Malte à l'aide d'indices promettant richesses et aventures. Ils procédèrent ensuite à un échange d'esprits entre Ulysse et le Yithien Calypso. Pendant que l'esprit d'Ulysse se trouvait dans un corps étranger et dans un autre temps, et qu'il consignait ses connaissances dans des livres extraterrestres, son enveloppe charnelle était conduite par l'esprit de Calypso qui se retira dans une caverne (portant actuellement son nom) et passa les sept années qui suivirent à peindre des versets et des histoires sur les parois. À la fin de l'expérience, Ulysse se retrouva de nouveau dans son corps, amnésique, et s'enfuit à toutes jambes de cette île. Si les investigateurs descendent au plus profond de la grotte et dégagent les parois, ils pourront observer les singulières écritures de Calypso. Ils auront des difficultés à déterminer qu'il s'agit de la langue d'un Yithien et à la traduire, mais s'ils y parviennent, ils ouvriront une boîte de pandore cthuloïde :

Les Écritures de Calypso :

Perte de Santé Mentale : 1D6

Gain de Mythe : +1 % / +4 %

Mythe de Cthulhu : 35 %

Étude : 4 semaines

Nadur et Calypso Cave

La plus grande ville de Gozo se trouve au nord-est de l'île, dans un paysage vert et fertile, avec vue sur le canal la séparant de Malte. Cette situation explique son nom, Nadur, qui découle du terme arabe nadara signifiant vue ou vigie, désignation moins due à la beauté de la région qu'au rôle que ce lieu offrait dans la défense de l'île contre les corsaires et autres attaquants venus de la mer. Les chevaliers maltais y ont construit plusieurs tours de guet, actuellement à divers stades de décrépitude ; les plus connues sont la *Ta' Sopu Tower*, érigée sur ordre du grand maître Nicholas Cotoner, et la *Ta' Kenuna Tower*, bâtie au milieu du

XIXe siècle par les Britanniques, d'où l'on peut encore observer la plus grande partie de Gozo, Comino ainsi que la partie nord de Malte.
Mnarja, dérivé du mot italien *luminara* (lumière), est fêtée pour saluer le début de l'été le premier dimanche suivant le 29 juin. Cette fête religieuse dure plusieurs jours et est profondément ancrée dans la tradition estivale maltaise.
La basilique parfaitement symétrique de *St Peter and Paul*, terminée en 1780, est le centre religieux de Nadur ; elle fut érigée au point culminant de la ville sur l'emplacement d'une église plus petite et plus ancienne. Les murs sont ornés de marbre italien et l'auteur des peintures au plafond est l'artiste maltais Lazzaro Pisani. Au nord de Nadur s'étend la zone dans laquelle les grands maîtres de l'Ordre allaient à la chasse. Aujourd'hui, c'est ce qu'on pourrait appeler le potager de Malte.

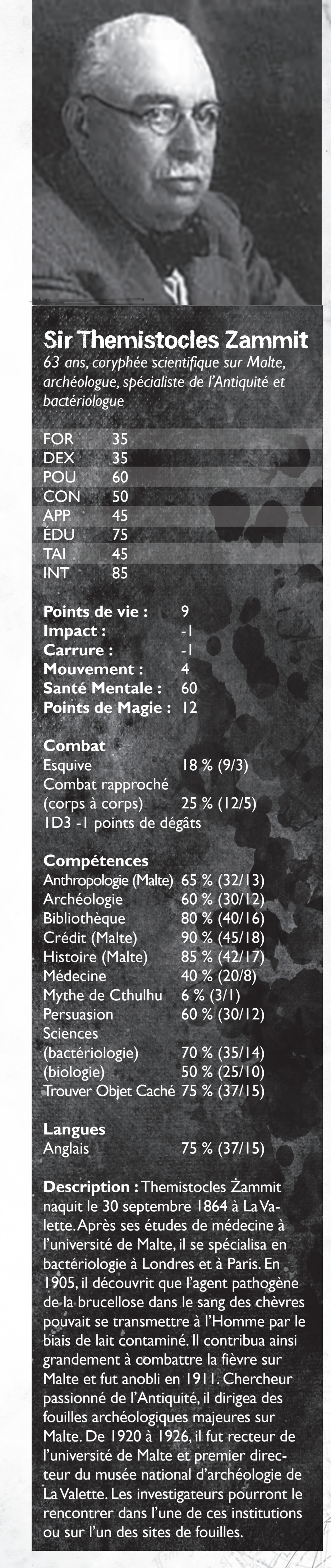
Comino

Dans le canal entre Malte et Gozo se trouve l'île presque inhabitée de Comino (*Kemmuna*). Le nom maltais de cette île d'environ deux kilomètres sur deux signifie cumin ; cette plante est d'ailleurs l'une des seules à pousser sur cette terre aride. Les premières traces humaines sur Comino remontent au IIIe siècle av. J.-C. Une amphore datée de cette période a été trouvée, accompagnée d'un squelette humain. L'arrivée de cette amphore sur l'île reste inexpliquée ; il s'agit peut-être d'un voyageur qui s'était égaré à une époque qui n'était pas la sienne, au cours de l'un de ses voyages dans le temps. Les investigateurs pourront peut-être découvrir la caverne contenant ses effets personnels, ainsi que des parchemins leur faisant affronter l'indescriptible vérité en face. Au cours des siècles suivants, les bateaux de pirates cherchèrent refuge dans les criques de Comino pour se protéger de la mer déchaînée. Au XIIIe siècle, un ermite aurait vécu de nombreuses années sur l'île, mais les informations concernant cet habitant solitaire furent emportées par les flots du temps. Au début de la Première Guerre mondiale, les Britanniques bâtirent ici un lazaret pour accueillir les soldats atteints de maladies graves ou contagieuses. Ce bâtiment massif fut abandonné à la fin des années 1920 ; il est surveillé par quelques soldats blasés. À l'intérieur se trouvent encore les restes des équipements de l'époque, de sorte que les investigateurs disposent d'appareils médicaux.

À environ 100 mètres de la côte ouest de Comino s'élève l'îlot inhabité de Cominotto (*Kemmunett*). La mer étant très calme entre ces deux îles, ce bas-fond que les Maltais nomment *Blue Lagoon* prend une teinte bleu-turquoise lorsque le soleil brille.

Ruines et temples préhistoriques

L'héritage humain préhistorique est ici particulièrement mystérieux et impressionnant. Les catacombes antiques telles que les *St Paul's Catacombs* datent de l'ère phénicienne et ont été utilisées jusqu'à l'ère romaine et byzantine. Des systèmes complexes de chambres et d'antichambres se sont développés à partir des simples tombeaux. Les temples mégalithiques sur Malte et Gozo sont bien plus anciens et majestueux. Même si une datation scientifique exacte est difficile, ils sont estimés à plus de 6000 ans et donc plus anciens que les pyramides d'Égypte. Les archéologues se demandent encore quelles divinités préhistoriques étaient vénérées et quels rituels indicibles étaient exécutés en ces temps immémoriaux. Les paires de temples Ħaġar Qim / *Mnajdra* et *Ta'ħaġrat* / *Skorba,* ainsi que le complexe de *Tarxien* et l'hypogée de Ħal-Saflieni, ou encore les gigantesques tours de Ġgantija sur Gozo sont les constructions mégalithiques les plus significatives. Même si quelques sites bien visibles ont été découverts plus tôt, l'apogée de l'archéologie sur Malte se situe entre 1900 et le début de la Seconde Guerre mondiale. Quelques archéologues et chercheurs s'ébattent sur l'archipel, et pourront donc jouer un rôle primordial de mandants ou de conseillers auprès des investigateurs qui feront peut-être une découverte décisive les emportant dans les tourbillons du Mythe. Parmi eux, on compte par exemple l'archéologue Thomas Ashby (1874-1931) et son compatriote Thomas Eric Peet (1882-1934). Les fouilles de Margaret Murray (1863-1963) sont particulièrement intéressantes pour les investigateurs du Mythe ; après avoir terminé *The Witch-Cult in Western Europe* (1921), elle se rendit sur Malte à partir de 1922 et étudia différentes ruines pendant six ans. Le plus important d'entre tous est Themistocles Żammit ; recteur de l'université de Malte et directeur du musée archéologique national de La Valette, il dirige différents projets archéologiques et scientifiques et peut représenter une mine d'informations exceptionnelle pour les personnages (voir encadré).



Sir Themistocles Zammit

63 ans, coryphée scientifique sur Malte, archéologue, spécialiste de l'Antiquité et bactériologue

FOR	35
DEX	35
POU	60
CON	50
APP	45
ÉDU	75
TAI	45
INT	85

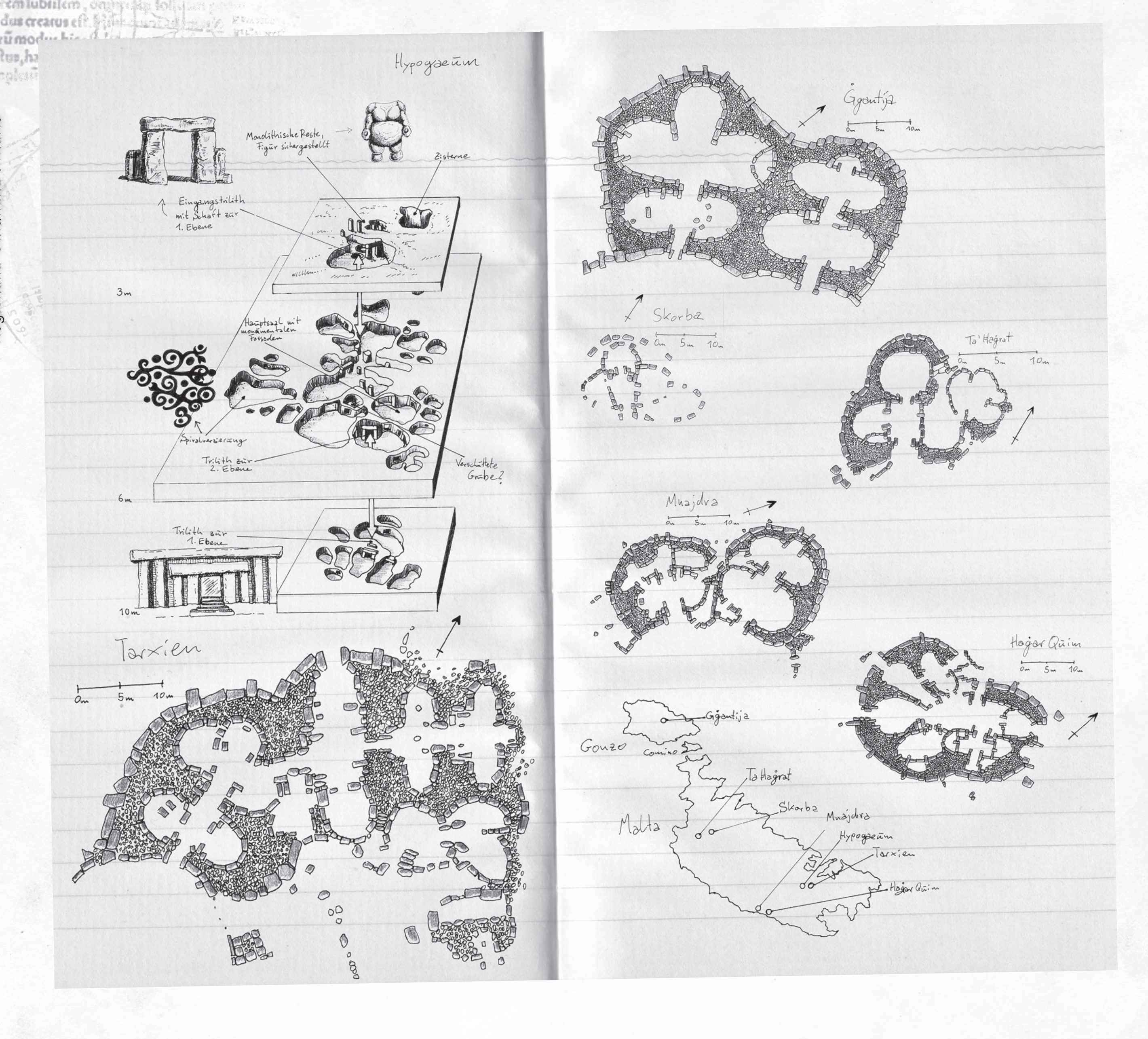
Points de vie : 9
Impact : -1
Carrure : -1
Mouvement : 4
Santé Mentale : 60
Points de Magie : 12

Combat
Esquive 18 % (9/3)
Combat rapproché (corps à corps) 25 % (12/5)
1D3 -1 points de dégâts

Compétences
Anthropologie (Malte) 65 % (32/13)
Archéologie 60 % (30/12)
Bibliothèque 80 % (40/16)
Crédit (Malte) 90 % (45/18)
Histoire (Malte) 85 % (42/17)
Médecine 40 % (20/8)
Mythe de Cthulhu 6 % (3/1)
Persuasion 60 % (30/12)
Sciences
(bactériologie) 70 % (35/14)
(biologie) 50 % (25/10)
Trouver Objet Caché 75 % (37/15)

Langues
Anglais 75 % (37/15)

Description : Themistocles Żammit naquit le 30 septembre 1864 à La Valette. Après ses études de médecine à l'université de Malte, il se spécialisa en bactériologie à Londres et à Paris. En 1905, il découvrit que l'agent pathogène de la brucellose dans le sang des chèvres pouvait se transmettre à l'Homme par le biais de lait contaminé. Il contribua ainsi grandement à combattre la fièvre sur Malte et fut anobli en 1911. Chercheur passionné de l'Antiquité, il dirigea des fouilles archéologiques majeures sur Malte. De 1920 à 1926, il fut recteur de l'université de Malte et premier directeur du musée national d'archéologie de La Valette. Les investigateurs pourront le rencontrer dans l'une de ces institutions ou sur l'un des sites de fouilles.



L'hypogée de Ħal-Saflieni

À six kilomètres au sud-ouest de La Valette, près de Paola, on trouve l'impressionnant hypogée de Ħal-Saflieni datant de 3800 av. J.-C. ; c'est le seul temple néolithique totalement conservé en Europe. Le terme hypogée vient de *hypo* (sous) et *gaia* (terre) et son nom maltais Ħal-Saflieni signifie « lieu où l'on est enterré ». Cette découverte archéologique due au hasard date de 1900, quand des maçons découvrir le plafond du niveau intermédiaire en construisant une maison. Au début, cette trouvaille resta secrète, et ce n'est qu'en 1905 que le père Magri, prêtre jésuite maltais, put commencer les fouilles, poursuivies par Themistocles Żammit. On accède à ses zones ouvertes au public depuis 1913 dans *Catacomb Street ;* l'entrée coûte 6 d. L'hypogée est un labyrinthe de 33 passages, halls et niches sur 500 m^2 et 3 niveaux. Il a été creusé dans le calcaire tendre avec des outils en pierre et en os, et étendu successivement sur 1300 ans (entre 2800 et 1500 av. J.-C.). Les parois et les plafonds sont décorés de peintures ocre illustrant des ramages sinueux. Plus de 7000 squelettes humains reposaient dans les niches. L'étage supérieur est à peu près au même niveau que la rue actuelle ; l'étage intermédiaire se trouve sous terre et comprend une grande salle et plusieurs petites chambres ; des tombes datant de 2400 av. J.-C. remplissent l'étage inférieur, à plus de dix mètres sous la rue et accessible par un escalier. La petite, mais très célèbre sculpture de la « Dame endormie » y a été découverte ; elle ne mesure que 12,2 centimètres, mais fait forte impression sur les visiteurs du musée d'archéologie de La Valette.

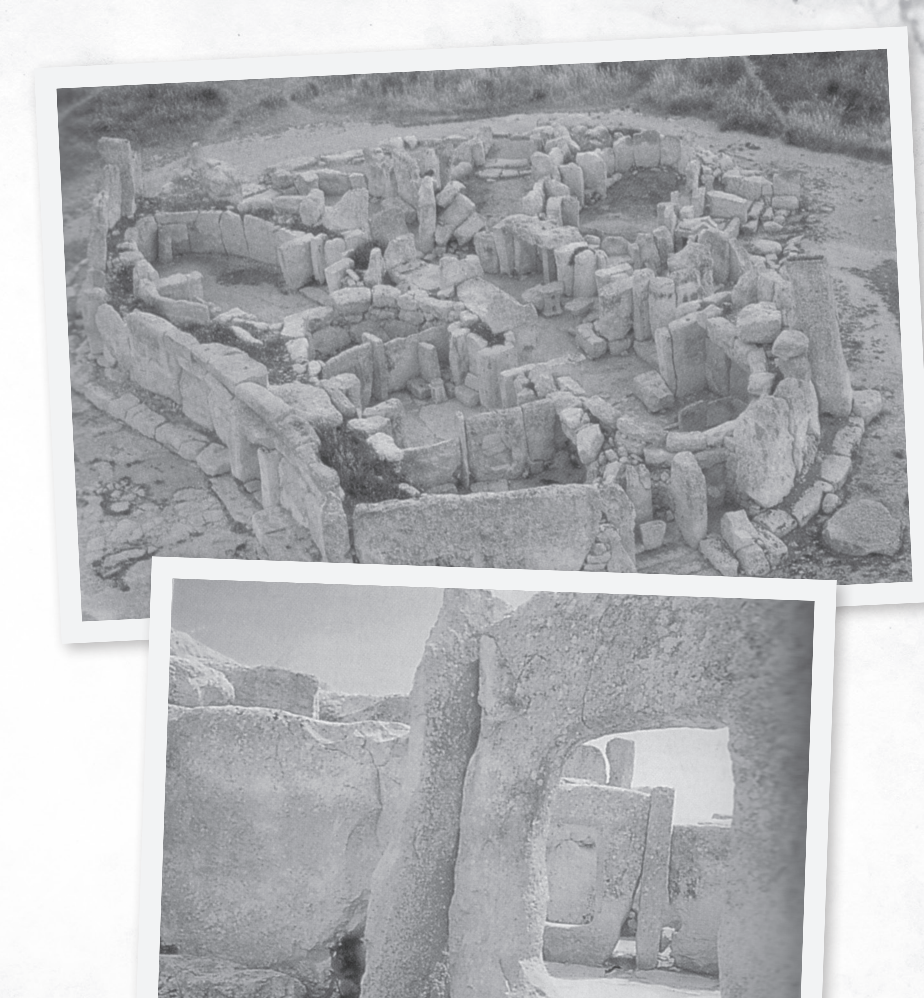
Le temple de Tarxien

Le temple de Tarxien (prononcé Tarchine), érigé entre 3250 et 2500 av. J.-C. n'est qu'à dix minutes à pied, à l'est de l'hypogée. Des agriculteurs maltais l'ont découvert en 1914, en retournant la terre. Sous la direction de Themistocles Żammit, qui conduisait déjà les fouilles de l'hypogée, les travaux avancèrent avec méthode jusque dans les années 1920. Par conséquent, il est probable qu'il se tourne vers les investigateurs pour l'assister dans ce projet et qu'il leur présente ses découvertes.

Trois sites se chevauchent et forment l'ensemble le plus artistique des îles maltaises. Par rapport aux autres sites, ses trois paires d'apsides symétriques (au lieu d'une seule ou deux) le rendent unique. En raison de sa conception similaire, on pense qu'il était associé à l'hypogée.

Les temples sont composés de blocs de calcaire pouvant peser jusqu'à vingt tonnes, avec des autels et des plaques de pierre ornés de reliefs d'animaux domestiques et de motifs en spirales. Le relief d'un taureau entre le premier temple et le temple médian mérite d'être mentionné. En se basant sur ces ornements et des restes de crémato-

riums dans le temple sud, on peut supposer que ce temple servait principalement pour les offrandes d'animaux et comme site d'enterrement à l'âge de bronze. On peut également mentionner la statue *Magna Mater*, représentation d'une déesse mère ou d'un symbole de fertilité, d'environ trois mètres de haut à l'origine, mais dont il ne reste que la moitié inférieure.



Les temples Ħagar Qim et Mnajdra

Le temple Ħaġar Qim (prononcé Hadchar-ihm) se situe sur une colline de la côte sud-ouest rocheuse de Malte. Le site était bien connu des habitants depuis des générations, mais ce n'est qu'en 1839 que des fouilles archéologiques systématiques furent entreprises. On y trouve les restes de quatre temples construits entre 3600 et 2500 av. J.-C. Le temple sud, le mieux conservé, date du début de la phase de construction. Il a été tant transformé et étendu que tous les temples ne forment plus qu'un. La construction d'origine avait globalement la forme d'une feuille de trèfle ou d'érable. Au niveau de l'autel, une deuxième entrée a été ajoutée et d'autres éléments sont venus former des accès et corridors supplémentaires. Dans la partie avant du temple d'origine, les archéologues ont découvert deux blocs d'autels ornés de reliefs de fougères, ainsi que la Vénus de Malte, une statuette sans tête de femme obèse. Les investigateurs versés dans le Mythe pourront difficilement se soustraire à la fascination que leur procure cette sculpture et reconnaîtront probablement assez vite l'effroyable similitude avec Y'golonac. La niche de l'oracle d'un petit temple ouvert extérieur est remarquable ; rien n'y était prédit, mais on y jetait des offrandes qui s'amoncelèrent petit à petit. À côté de cette zone, on trouve le plus grand monolithe découvert à ce jour utilisé comme une façade de temple maltais ; il mesure 3 mètres de haut, 6,40 mètres de long et pèse environ 20 tonnes.

Au pied de la butte sur laquelle se trouve le temple Ħaġar Qim, on trouve le site encore plus ancien de Mnajdra (prononcé Im-ei-dra). Comparé aux temples de Tarxien ou Ġgantija, Mnajdra paraît humble, mais son état de conservation est exceptionnel en raison de son emplacement sur un versant donnant à pic sur la mer. Ses trois bâtiments s'étendent sur différents niveaux au-dessus des flots écumeux. Il y a 6000 ans, le niveau bas de la mer faisait de ce site la seule bande côtière plane du sud-ouest de Malte et ses criques permettaient aux bateaux d'accoster pour accéder à la terrasse du temple. Le site comprend un double temple à structure typique en forme de feuille d'érable des grands temples maltais, l'un en cinq parties, et l'autre, à l'écart, en trois parties seulement et plus ancien. Les générations à venir découvriront que le bâtiment le plus au Sud est dans l'alignement précis des astres lors d'événements astronomiques tels que les équinoxes et les solstices ; c'est par conséquent le plus vieux calendrier solaire de l'humanité, plus ancien encore que Stonehenge.

Les temples Ta'ħagrat et Skorba

Ces deux sites au nord de la cuvette de *Bingemma* forment apparemment une paire de temples. Dans les années 1920, seul Ta'ħaġrat (prononcé Ta Hadche-rat) avait été découvert et exploré. Themistocles Żammit a également dirigé les fouilles de ce temple en forme de feuille de trèfle typique de Malte. Ses murs sont en calcaire corallien, assez répandu dans la région. Le temple Skorba (prononcé Skorrba), à un kilomètre à l'est, est déjà connu, mais n'a pas encore révélé ses mystères aux archéologues ou investigateurs courageux ; sa structure également trilobée est beaucoup moins bien conservée que l'autre.

Le temple Ggantija sur Gozo

Le temple Ġgantija (prononcé Dchi-gann-ti-dcha) fait partie des constructions les plus anciennes encore conservées au monde. Ce complexe âgé de 58 000 ans trône sur une colline de 115 mètres, au-dessus de la localité de Xagħra (prononcé Shahra), près de la capitale Victoria. D'après la légende, une géante l'aurait bâti en une seule nuit, en tenant son enfant dans les bras. Le site doit son nom à sa taille, Ġgantija signifiant gigantesque. La construction comprend deux temples liés, dont le plus petit, au nord, a été ajouté environ 150 ans plus tard. Chaque temple était accessible par des trilithes (monument préhistorique constitué d'une pierre horizontale posée sur deux pierres verticales) servant d'entrée, mais aussi de passage. Les temples contenaient cinq chambres ou niches d'autel en forme de feuille d'érable, mais celles du temple nord sont rudimentaires. Les murs extérieurs se dressent encore sur plus de six mètres à un endroit. En raison du volume des blocs de pierre en calcaire corallien, atteignant parfois



plus de 50 tonnes, on peut supposer que ce lieu de culte était encore plus haut à l'époque. Certaines trouvailles indiquent que les temples disposaient de consoles ou de corbeaux, mais les zones supérieures des ruines ayant été érodées par le temps, on ne peut plus le constater. Les restes visibles donnent cependant un aperçu de la hauteur originelle de l'ouvrage.

Catacombes et sites d'enterrement

Sur Malte et Gozo, on trouve quelques sites d'enterrement antiques datant des Phéniciens, qui ont été ensuite transformés et utilisés à l'époque romaine et byzantine. De petites niches rectangulaires dans les parois (*loculus*) utilisées comme sépulture pour les enfants, ainsi que des niches semi-circulaires plus grandes (*arcosolium*) s'alignent dans des passages qui sentent le renfermé, alternant avec des doubles tombeaux en forme de sarcophage aux dais évidés. La caractéristique de Malte est l'utilisation des catacombes comme site d'enterrement familial ; on y trouve donc des tables rondes (tables à agapes) sur lesquelles se déroulait probablement la réception après les funérailles.
On accède à l'entrée des **catacombes de St Paul** sous la ville de *Ràbat* depuis l'église San Paolo dans la *Strada S. Cataldo*. Les ossements des anciens habitants chrétiens de Mdina y sont conservés, car selon le droit romain, il était interdit d'enterrer les morts dans l'enceinte de la ville. Au cours des siècles, 1400 corps y furent déposés et les tunnels labyrinthiques du IIIe siècle s'étendent ainsi sous les rues de Ràbat sur plus de 1,5 km². La pièce principale haute de plafond contient une embase surélevée avec des tables et des bancs. D'anciens récits relatent des fêtes annuelles dans les catacombes pour vénérer les morts et on suppose que les tables et les bancs étaient utilisés pour les repas qui se déroulaient à cette occasion. Qui sait, des rituels sont peut-être encore exécutés certains jours, lorsque les astres sont dans des dispositions particulières ?
Les **catacombes de St Agatha**, d'une taille similaire, mais plus anciennes, se trouvent également à Ràbat, non loin de celles de St Paul. Vers 248, sainte Agathe s'y serait cachée après avoir refusé la demande en mariage du gouverneur romain Quintianus qui, de rage, la fit torturer et lui fit couper la poitrine. Selon la légende, saint Pierre lui serait apparu dans sa geôle, aurait soigné ses blessures et lui aurait permis de s'enfuir. Outre les nombreux autels, les 32 peintures murales colorées (certaines très endommagées) valent le coup d'œil.
Au nord-ouest de Malte, à quelques pas de Bugibba et Qawra, se trouvent les **catacombes de Salina Bay**, partiellement visibles depuis la surface. Il s'agit probablement de tombeaux familiaux, car chaque catacombe dispose de sa propre entrée. Les sarcophages creusés à même la roche présentent un coussin de pierre en forme d'escalier avec deux évidements circulaires, où la tête était probablement posée.

Traces mystérieuses dans le sol

L'origine de ces traces mystérieuses dans le calcaire des îles maltaises (*Cart Ruts*), éléments archéologiques datant de la préhistoire, n'a toujours pas été déterminée par les scientifiques. Ces traces parallèles s'enfoncent jusqu'à 50 centimètres avec un écartement compris entre 110 et 140 centimètres. On les trouve dans 150 endroits différents de l'archipel, parfois sur des centaines de mètres. Les plus impressionnantes se trouvent près de Dingli, sur la côte sud de Malte, désignées sous le nom de *Clapham Junction*, car leur apparence rappela à un archéologue la disposition des voies de cette gare londonienne. Il y eut quelques tentatives d'explications scientifiques de ces phénomènes, mais il pourrait bien se dissimuler une vérité bien moins cartésienne. Parmi les théories, on évoque un système de routes très empruntées et creusées par les char-



rettes tirées par des bœufs ou bien les voies d'une sorte de système ferroviaire ancestral sur lesquelles des charges lourdes auraient été transportées, comme les blocs de calcaire des temples mégalithiques. Mais pourquoi ces traces se trouvent-elles partout sur l'île et pas seulement à proximité des temples ? D'autres encore y voient des systèmes d'irrigation préhistoriques. Dans le domaine de la spéculation, cela donne lieu à l'explication de l'existence de sites de décollage et d'atterrissage d'extraterrestres. Le fait que ces traces mènent presque toutes à la mer est assez fascinant ; on peut les suivre jusqu'à environ 70 mètres sous la surface de l'eau. Si des humains préhistoriques avaient transporté des objets sur la terre ferme, cela devrait alors remonter à plus de 7000 ans, car la mer est montée à son niveau actuel vers 5000 av. J.-C.. Cela éclaire sous un nouveau jour la colonisation de Malte par les humains. Il est possible que ces traces aient été faites par les habitants de Malte jusque dans les profondeurs pour transporter des marchandises vers une civilisation basée sous la mer, ou pour le transport d'objets de la mer vers la terre, des objets mystérieux ou lourds de créatures venues des profondeurs des océans. Les balbutiements incompréhensibles de pêcheurs désorientés, rejetés sur les rives après une tempête, à propos de quelque ville sous la mer prendraient alors sens. Les investigateurs sur cette piste pourraient bien rencontrer une colonie de profonds (voir le *Malleus Monstrorum*) au large de la côte maltaise.



chapitre X

La lignée



Où les investigateurs voyagent dans le temps pour rencontrer les deux leaders de la Confrérie de la Bête…



Investigation	2/5
Action	3/5
Exploration	3/5
Interaction	3/5
Mythe	4/5
Style de jeu	Investigation occulte
Difficulté	Débutant
Durée estimée	6-8h
Nbre de joueurs	3-5
Types de personnages	Investigateurs des trois groupes
Époque	Février 1929 / XIIe siècle

Chronologie

Après leur départ de Malte, les investigateurs débarquent directement à Alexandrie. Pendant le trajet, ils auront pu contacter d'autres personnages pour les rejoindre en Égypte. Il faut qu'il y ait au moins un investigateur qui ait participé au **chapitre VI**.

Implication des investigateurs

Les investigateurs sont accueillis à leur arrivée par Constantine Cafavy, qu'une partie d'entre eux a rencontré lors du **chapitre VI**. Il leur remet un message leur indiquant une piste importante pour leurs recherches.

En quelques mots

Les investigateurs remontent le temps et se retrouvent dans le corps de leurs ancêtres au Moyen-Âge. Ils se réveillent dans le désert, membre d'une expédition dirigée par le baron Hauptmann et Lang-Fu. Ils sont rapidement repérés à cause de leur comportement étrange qui suscite la curiosité de tous ; Hauptmann, souhaitant tester leur loyauté, leur confie une mission : trouver le village de G'harne et prendre contact avec ses habitants. Une exploration des montagnes les mènera jusqu'à cet étrange village souterrain où habitent les descendants dégénérés de Nophru-Ka. Hauptmann leur demande alors de kidnapper le chef de G'harne et de lui ramener vivant ; il utilise alors son rituel pour transférer son esprit dans le corps du chef, et ainsi pouvoir diriger les descendants de Nophru-Ka. Les investigateurs assistent à cet événement, sans vraiment en comprendre la portée, et finissent par assassiner celui qu'ils pensent être le baron. De retour dans le présent, les personnages peuvent mettre toutes les pièces du puzzle dans l'ordre. Parviendront-ils à saisir toutes les subtilités de ce qu'ils viennent de vivre, ainsi que les liens qui lient ces événements passés à ceux qu'ils vivent actuellement ?

Enjeux et récompenses

- **Découvrir les descendants de Nophru-Ka.** Les investigateurs vont pouvoir acquérir des informations importantes concernant la conspiration du Jour de la Bête. Même s'ils ne peuvent pas encore saisir toute la portée de ce qu'ils viennent de découvrir, il s'agit des bases qui leur permettront de comprendre et de faire le lien avec toutes les informations futures qu'ils apprendront sur le sujet.
- **Accéder à la bibliothèque de Celaeno.** Au cours de leur voyage temporel, les investigateurs vont apprendre comment accéder à la bibliothèque de Celaeno, un lieu recelant apparemment un savoir incommensurable et dans lequel essaie de se rendre le baron Hauptmann.

Ambiance

Il n'est pas aisé de trouver des longs-métrages dans lesquels est reconstitué le nord de l'Afrique au XIIe siècle. Il est toutefois possible de s'inspirer des nombreux films portant sur les croisades pour se faire une idée des paysages dans lesquels évolueront les investigateurs comme *Saladin* (Youssef Chahine, 1963) et *Kingdom of Heaven* (Ridley Scott, 2005). Pour G'harne et ses habitants, le gardien peut s'inspirer des œuvres suivantes : *Le 13e guerrier* (John McTiernam, 1999), *The Descent* (Neil Marshall, 2005) ou *La colline à des yeux* (Alexandre Aja, 2006).

À l'affiche

Baron Hauptmann

À l'époque où sont transportés les investigateurs, le baron Hauptmann est un bel Européen dans la force de l'âge, qui n'a rien à voir avec celui qu'ils ont vu dans la forteresse de Transylvanie. Toutefois, nombre d'événements et d'indices pourront amener à comprendre le secret de l'immortalité du baron.

Lang-Fu

Ce scénario va permettre de mettre en scène une première rencontre entre les investigateurs et la deuxième tête de la Confrérie de la Bête. Étant donné qu'ils n'ont encore jamais entendu parler de cet individu, ils ne peuvent pas encore faire le lien avec les événements du présent.

Sous le soleil brûlant d'Afrique : c'est là que s'arrête la recherche de la descendance de Nophru-Ka, étonnante de plusieurs manières. La lignée du prêtre perverti joue un rôle important, mais elle n'est pas la seule… et les investigateurs auront la surprise de voir qu'ils ont un lien avec des événements ayant eu lieu il y a des siècles.



La situation de départ du chapitre X

Les investigateurs sont arrivés à Alexandrie. C'est en tout cas la destination des personnages du **chapitre IX**. Ils peuvent y rencontrer de nouveaux investigateurs qui viendront combler les pertes. L'important n'est pas de planifier un long séjour ou de poursuivre immédiatement le voyage. Dès que l'aventure démarre, les investigateurs ne se trouvent pas dans un autre endroit, mais dans une autre époque.

Les événements de ce chapitre

À Alexandrie, les investigateurs rencontrent un autochtone qui les envoie, à l'aide d'une pierre stellaire de Mnar, dans le corps de leurs ancêtres ayant fait partie de l'expédition du baron Hauptmann et de Lang-Fu vers G'harne au Moyen-Âge.

Prisonniers de corps inconnus, mais étrangement familiers, dans un temps éloigné et dans un lieu très inhospitalier, les investigateurs doivent combattre non seulement les chthoniens, mais également un baron Hauptmann bien plus jeune. Ils apprennent à connaître l'autre tête de la Confrérie de la Bête, le Chinois Lang-Fu. Ils sont là, en personne, pour retrouver les descendants de Nophru-Ka et doivent gérer leurs réticences à quitter leur terrier.

Histoire

Rencontre à Damas

En 1136, le sorcier chinois Lang-Fu se trouve à Damas. Il dispose d'un fragment de l'*Al Azif* mentionnant la prophétie de Nophru-Ka. Il souhaite la réaliser et approfondit ses connaissances en astrologie lorsqu'il fait la connaissance du baron Hauptmann.

L'ancien lieutenant de la garde rapprochée de Baudouin d'Édesse a déjà subi à ce moment des modifications profondes : il a appris en Inde le *Transfert d'esprit* et a déjà changé de corps à deux reprises. Les deux fois, il a fait immédiatement tuer son ancien corps et s'est présenté comme son propre héritier avec des prénoms différents. Il s'est attribué le titre de baron sans vraie légitimité.

Après avoir résolu le problème de son immortalité, il se mit en quête de nouveaux défis, que Lang-Fu put lui fournir. Ces deux hommes fondamentalement différents fondent la Confrérie de la Bête lors d'une nuit de nouvelle lune glaciale. Leur premier objectif est de retrouver la famille du prêtre de la prophétie, disparue quelque part en Afrique.

Une recherche de 18 mois

En 1138, le long voyage vers l'inconnu commence. Hauptmann et Lang-Fu ont engagé des mercenaires francs et ont complété leur caravane par des spécialistes arabes tels que des traducteurs et des caravaniers. L'expédition compte, de plus, quelques saltimbanques, prostituées et cantiniers chargés du divertissement et de l'approvisionnement de la troupe.

La caravane démarre à Damas, passe par Jérusalem et Le Caire et parcourt l'Afrique du Nord, en long, en large et en travers. Diverses situations épineuses doivent être gérées au cours du voyage, mais rien de comparable à que ce qui les attend à la fin.

C'est à ce moment que les investigateurs entrent en jeu.

Il y a trois mois

Après quelques rêves perturbants, le vieux commerçant Mahmut Ibn Sallah d'Alexandrie se met à la recherche d'un vieil artéfact, en possession de sa famille depuis des générations. Il s'agit d'une pierre stellaire de Mnar. Alors qu'il observe la pierre avec attention, son âme est transportée à travers le temps, dans le corps de l'un de ses ancêtres, encore enfant à l'époque. Il est témoin de l'ensemble de la vie de son ancêtre, y compris des conditions dans lesquelles il est devenu riche, puis revient dans le présent ; seules quelques heures se sont écoulées.

Peu après, les rêves reviennent, semblables à ceux des investigateurs concernant l'approche de la Bête. Il rêve ensuite de l'arrivée des personnages à Alexandrie et sait ce qu'il doit faire, après avoir compris que leurs âmes se sont également trouvées dans le passé pendant un certain temps (entre les deux phases d'amnésie de certains participants à l'expédition).

Présent : Alexandrie

À peine le bateau des investigateurs est-il arrivé à Alexandrie qu'une surprise les attend : le poète Constantine Cafavy, que certains connaissent peut-être déjà pour l'avoir rencontré dans le **chapitre VI**, les attend patiemment sur le quai. S'il y a eu des pertes au **chapitre IX**, il attend également les (nouveaux) investigateurs arrivés en renfort.

Si les personnages connaissent déjà le sensible Cafavy, leurs retrouvailles seront certainement chaleureuses. Si aucun investigateur ne le connaît, il se présente et mentionne les personnages qu'il a connus au **chapitre VI.** « On m'a dit que vous étiez de bons amis de ces personnes très courageuses dont j'ai fait la connaissance il y a quelques mois. Est-ce bien le cas ? »

Les personnes importantes de ce chapitre

Mahmut
Commerçant égyptien dont l'héritage fait de lui la figure clé du voyage des âmes des investigateurs

Baron Hauptmann
Chef d'expédition ambitieux qui trouve toujours une solution aux problèmes

Lang-Fu
Chef d'expédition en retrait qui sait écouter les autres

Sallah
Participant à l'expédition, doué en langues, il peut aider les investigateurs à s'habituer à leur nouvel environnement et est bien disposé envers eux

Shud
Chef dégénéré des descendants de Nophru-Ka



Si personne n'a eu de contact avec lui à l'époque, le lien avec les Vraies Épées devrait au moins leur dire quelque chose. Dans ces conditions, il les salue comme suit : « On m'a dit que vous étiez de bons amis d'un homme courageux que je connais également. Est-ce bien le cas ? »
Bien sûr, les investigateurs peuvent être méfiants : comment a-t-il pu savoir qu'ils étaient sur ce bateau ? Comment connaissait-il leur date d'arrivée à Alexandrie ? Qu'attend-il d'eux ?
Cafavy n'en a pas la moindre idée (un test de *Psychologie* confirme qu'il l'ignore réellement). Quelqu'un lui a parlé des investigateurs et lui a donné toutes les informations nécessaires avec un message à leur transmettre. Il peut le faire ici et maintenant s'ils le souhaitent. Il ne connaît pas ce Mahmut, mais qui peut bien prétendre connaître vraiment les gens…
Dans l'idéal, les investigateurs supposent qu'il s'agit d'un message d'un membre des Vraies Épées, voire de Sinan bin Umar (s'il a survécu dans le **chapitre VI**). Le message est une feuille manuscrite dans une enveloppe classique sans adresse ni expéditeur. Son contenu est le suivant :
« Venez rencontrer Mahmut Ibn Sallah au bazar, il vous attend ! Objet de la plus haute importance pour vos recherches ! Votre ami. »

Les personnages peuvent bien sûr commencer par prendre une chambre et peut-être passer la soirée avec Cafavy s'ils se connaissent. Ils peuvent également se renseigner sur ce Mahmut avant de se rendre au bazar.
Dans les cercles aisés, personne n'a entendu parler de lui. Les investigateurs auront plus de chance en demandant aux petites gens, comme les commis, les négociants ou les pages dans les hôtels. Auprès d'eux, il a une certaine réputation et toutes sortes de rumeurs circulent sur lui. C'est un homme très secret qui dispose d'un petit magasin dans le coin le plus reculé du bazar, où il vend toutes sortes de babioles. Il se dit également que c'est un connaisseur en occultisme et qu'il fait le commerce de puissantes choses mystiques et magiques sous le manteau. La plupart de ces histoires ressemblent cependant plus à des contes que les mères utilisent pour effrayer leurs enfants. Mahmut n'a pas été aperçu depuis longtemps, si bien que certains s'exclament « Il n'est pas déjà mort ? »
Toutes ces informations doivent donner aux investigateurs l'impression qu'il pourra effectivement les aider d'une manière ou d'une autre dans leur mission.

Constantine Cafavy
66 ans, poète grec

FOR	55
DEX	40
POU	70
CON	60
APP	60
ÉDU	80
TAI	60
INT	75

Points de vie : 12
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 4
Santé Mentale : 55
Points de Magie : 14

Combat

• Esquive	20 % (10/4)
• Combat rapproché (corps à corps)	25 % (12/5)

1D3 points de dégâts

Compétences

Arts et métiers (poésie)	90 % (45/18)
Baratin	55 % (27/11)
Bibliothèque	60 % (30/12)
Comptabilité	20 % (10/4)
Conduite	30 % (15/6)
Crédit	25 % (12/5)
Histoire	40 % (20/8)
Mythe de Cthulhu	8 % (4/1)
Nager	50 % (25/10)
Occultisme	20 % (10/4)
Persuasion	65 % (32/13)
Psychologie	25 % (12/5)

Langues

Anglais	80 % (40/16)
Français	80 % (40/16)
Grec	80 % (40/16)
Italien	30 % (15/6)

Mahmut

Il ne reste plus grand-chose à faire, à part se rendre au bazar. Sur place, ils dénichent après quelques recherches un petit magasin d'apparence peu accueillante, dissimulé loin de toute cette agitation multicolore.
« Je vous attendais ! » chuchote une silhouette à la porte d'entrée, la voix rauque. L'homme voûté et très maigre porte un lourd caftan dépenaillé et son visage est dissimulé par une capuche. Une main osseuse et tremblante se tend vers les investigateurs et leur indique de le suivre à l'intérieur de son petit magasin. Si les personnages lui demandent s'il est bien Mahmut, il hoche la tête.
Sa boutique sent les épices exotiques ; il y fait chaud et lourd. Partout où se pose le regard, ce n'est qu'un amoncellement indescriptible de bric-à-brac,

Mahmut Ibn Sallah

82 ans, commerçant

FOR	50
DEX	60
POU	65
CON	50
APP	70
ÉDU	75
TAI	50
INT	70

Points de vie : 10
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 3
Santé Mentale : 47
Points de Magie : 13

Combat
Esquive 30 % (15/6)
Combat rapproché (corps à corps) 25 % (12/5)
1D3 points de dégâts

Compétences
Baratin 75 % (37/15)
Histoire 31 % (15/6)
Mythe de Cthulhu 10 % (5/2)
Occultisme 31 % (15/6)
Psychologie 50 % (25/10)

Langues
Allemand 70 % (35/14)
Anglais 40 % (20/8)
Arabe 75 % (37/15)
Chinois 15 % (7/3)
Égyptien ancien 15 % (7/3)
Français 60 % (30/12)
Grec ancien 30 % (15/6)
Latin 55 % (27/11)



majoritairement sans valeur, provenant de tous les pays du monde (du buste de Bouddha brisé à la pipe d'origine indienne, en passant par de la fourrure de renne rongée par les mites ou encore un coucou suisse sans aiguille). Il semble collectionner tout ce qui aurait autre part atterri dans une décharge.

Mahmut fait passer sans un mot les investigateurs derrière un rideau au fond de sa boutique. Dans cette pièce encore plus étroite, il leur fait signe de prendre place autour d'une table basse. Mahmut leur offre du thé et écoute poliment ce que les personnages ont à dire avant de prendre la parole dans un anglais passable.

Il raconte, la voix fêlée, qu'il attend leur visite depuis quelques semaines. C'est lui qui leur a fait transmettre le message. Il a rêvé de leur arrivée et s'y est préparé. Il explique que les investigateurs doivent entreprendre pour leurs recherches un voyage plus long et plus dangereux que tous ceux qu'ils ont faits jusque-là. Il est le seul à pouvoir les aider à effectuer ce voyage spécial.

Puisque les investigateurs ont déjà eu affaire au surnaturel au travers des rêves de Paul LeMond, mais également des leurs (voir les **chapitres V et VII**), l'explication ténue de Mahmut peut leur paraître crédible. S'ils discutent un peu plus en détail du voyage ou de son objectif, Mahmut hoche la tête avec enthousiasme en répétant : « Nophru-Ka, oui, Nophru-Ka ! » Il se réfère ici à la descendance du prêtre et non à son tombeau, mais les personnages ne pourront pas s'en apercevoir.

Le rituel

Mahmut se montre secret et répond aux questions, au mieux de manière cryptique, sinon de manière évasive. Un test de *Psychologie* révèle cependant que rien de mauvais ne se dissimule derrière ces cachotteries. Il pose en revanche aux investigateurs des questions concernant leurs expériences et les écoute avec attention.

Les pierres stellaires de Mnar

Dans cette aventure, les pierres stellaires de Mnar jouent un rôle important. Toutes les pierres avec lesquelles les investigateurs seront en contact sont grosses comme le poing, lisses, gris-noir et présentent sur un côté un *Signe des Anciens* (avec le même effet).

Elles protègent donc des chthoniens et peuvent même, en cas de fuite, bloquer les passages, les portes et les pièces.

Le voyage de l'âme

Le rituel exécuté par Mahmut transporte l'âme des investigateurs dans le passé, à G'harne, dans le corps de leurs ancêtres, ayant participé à l'expédition du baron Hauptmann.

Pour que le voyage soit le plus convaincant possible, le Gardien devrait jouer le réveil séparément avec chaque joueur jusqu'à ce que les personnages se soient retrouvés. Il n'est pas simple de déterminer les actions de chacun et ce choix de jeu est plutôt adapté à des Gardiens expérimentés. L'avantage cependant, c'est la présentation de l'étonnement de la nouvelle situation, des personnages isolés dans un lieu et un temps inconnus, et de surcroît dans un nouveau corps.

Naturellement, aucun objet ne voyage avec les investigateurs, même pas la pierre stellaire de Mnar, et les attributs des personnages doivent être adaptés. Vous trouverez toutes les informations nécessaires dans le paragraphe *Explication des règles, les personnages au Moyen-Âge*.

Les personnages peuvent subir des dégâts tout à fait normalement dans le corps de leur ancêtre, perdre de la santé mentale, et même mourir. D'une manière ou d'une autre, ils reviennent dans leur corps, à Alexandrie en 1929 à la fin des événements. Qu'ils aient survécu ou qu'ils soient morts, tous les investigateurs se réveillent au même moment.

Et les âmes des ancêtres ? Elles sont repoussées au plus profond de l'inconscient ou elles sommeillent jusqu'à la fin du voyage de l'âme de leurs descendants.

Finalement, le vieil homme se lève. Plein de vénération et avec prudence, il va chercher un ancien livre relié en cuir, rangé dans une armoire fermée à clé. Il l'ouvre, et les personnages peuvent voir que les pages ont été découpées à l'intérieur pour y cacher une étrange pierre à cinq arêtes (pierre stellaire de Mnar). Sa vue donne froid dans le dos (0/1 point de SAN). Mahmut prend la pierre avec précaution, la soupèse lentement et l'observe sur tous les angles. « C'est l'heure... enfin... », murmure-t-il ; il se tient prêt à exécuter la « cérémonie » (comme il la nomme). Il insiste pour que tous les personnages participent. S'ils demandent pourquoi, l'Égyptien leur explique qu'ils sont tous liés par le destin. Si l'un d'entre eux ne veut pas participer, au mieux il nuit au succès du rituel, au pire, il déclenche des conséquences catastrophiques.

Ce qui suit confine au ridicule. Mahmut ferme son magasin, tire les rideaux et demande aux investigateurs de s'asseoir en cercle sur un tapis. Il dispose des bougies et un encensoir autour d'eux et les allume. Le petit magasin s'emplit bientôt d'une fumée huileuse épaisse aux senteurs capiteuses. Mahmut pose respectueusement la pierre stellaire de Mnar au centre du cercle et recueille avec un poignard noir et une clé aux symboles cryptiques quelques gouttes de sang sur chaque personnage. Il les verse ensuite sur la pierre et demande aux investigateurs de se donner la main. Il entonne une mélopée monotone et incompréhensible auquel le groupe doit joindre sa voix.

Pendant un moment, il ne se passe rien ; au moment où la concentration du premier investigateur fléchit et qu'il veut se lever, l'environnement change brusquement.

Explication des règles, les personnages au Moyen-Âge

La majeure partie de cette aventure se déroule au XIIe siècle, époque des croisades. Même si l'action se déroule dans la zone limitée de l'Afrique du Nord, délaissée par Dieu, quelques explications sont quand même nécessaires au Gardien pour rendre compréhensibles les éléments d'arrière-plan.

Les ancêtres dont ils « habitent » temporairement les corps ont bien sûr vécu au Moyen-Âge. Des feuilles de personnage modifiées sont nécessaires pour jouer à cette époque. Il faut transformer les attributs des années 1920 applicables au Moyen-Âge ; le Gardien doit donc transposer au préalable les valeurs.



1 - Attributs

Hauptmann et Lang-Fu ont bien sûr veillé à ne pas emmener des personnes malades, faibles ou vieilles pour leur expédition. Le participant moyen est donc robuste, fort, en bonne santé et dans la force de l'âge. Quelques personnages peuvent faire exception si certaines compétences particulières ont motivé ce choix. Il y a donc de grandes chances que le corps de leurs ancêtres soit de bonne constitution.

Il y a certes quelques femmes au sein de l'expédition, mais leurs tâches sont bien définies. Le Gardien doit décider si le métier actuel d'un personnage féminin permet le passage dans le corps d'une femme du Moyen-Âge ou si son ancêtre sera un homme. Dans ce cas, la période d'acclimatation s'allonge.

Les attributs sont déterminés comme suit :

FOR	(2D6+6) x5 (femmes : (3D6) x5)
CON	(2D6+6) x5
DEX	(2D6+6) x5
TAI	transposition directe
APP	(3D6) x5 (femmes : (2D6+6) x5)
INT	transposition directe
POU	transposition directe, mais également chance et points de magie
EDU	transposition directe

Les points de SAN sont également transposés

Le Gardien peut lancer les dés en avance, mais l'attachement des joueurs à leurs personnages est souvent plus grand lorsqu'ils lancent eux-mêmes les dés. Si les joueurs s'en chargent, cela se passe après l'attaque du chthonien, lorsqu'ils prennent conscience de leur nouveau corps.

L'attribut Éducation

L'EDU d'un participant à l'expédition indique, plus que l'éducation scolaire, une certaine expérience de la vie.

2 - Compétences

Les compétences sont divisées en plusieurs groupes :

- Toute une série de compétences est « intemporelle ». Le personnage conserve donc ses valeurs.
- D'autres présentent des variantes historiques dont le contenu est proche, même si la forme contem-



poraine est différente. Les valeurs peuvent être conservées et le Gardien peut demander des réussites majeures ou extrêmes en fonction de la situation.

- Il y a également des compétences typiques que les ancêtres pratiquaient tous les jours et qui ont été transmises de génération en génération. Ce sont par exemple les compétences d'*Arts et métiers* (voir ci-après). Le Gardien peut ici demander des tests avec un ou deux dés bonus en fonction de la situation.
- Compétences superflues : certaines compétences ne servent pas au XII[e] siècle (*Conduite*, *Droit* ou *Combat à distance (fusils)*). Ces valeurs ne sont pas recopiées.

Compétences « intemporelles »
Esquive, Mythe de Cthulhu, Conduite (embarcation ou attelage), Persuasion, Écouter, Grimper, Combat rapproché (corps à corps), Naturalisme, Occultisme, Orientation, Équitation, Discrétion, Nager, Sauter, Pister, Baratin, Trouver Objet Caché, Imposture, Lancer ainsi que les compétences liées aux armes et adaptées à l'époque.

Compétences « contemporaines »
Ces compétences ont un pendant à l'époque, même si elles prennent une forme un peu différente. Leurs valeurs sont égales à leurs valeurs majeures ou extrême sur la feuille de personnage du Moyen-Âge.
Les compétences concernées sont : *Crédit, Bibliothèque, Comptabilité, Premiers soins, Arts et métiers.*

Les désignations doivent être transposées ainsi pour le Moyen-Âge :

Années 1920	XII[e] siècle
Histoire	Royaume d'origine et Royaumes étrangers
Sciences (pharmacologie)	Breuvages
Psychologie	Connaissance des hommes
Langue maternelle et langues	Langues (maternelle et étrangères) et Écrire une langue
Mécanique	Réparer/Inventer
Sciences (astronomie) (géologie) ou similaires	Sciences
Médecine	Sciences (médecine)

Soin

Premiers soins applique une régénération de 1 point de vie par blessure. Si un patient se trouve sous la surveillance d'un rebouteux arabe et qu'il reçoit des traitements médicaux, il obtient par semaine 1D3 points de vie avec un test de *Sciences (Médecine)*. Un résultat entre 96 et 00 indique une erreur de traitement et fait perdre 1D3 points de vie.

Consignes pour les compétences au Moyen-Age

Avec *Royaume d'origine et Royaumes étrangers*, le personnage est capable de parler plus ou moins bien du pays, des peuples ainsi que des contes et légendes de son pays ou de celui de ses ancêtres. Le risque d'anachronisme n'est pas exclu.

Langue maternelle et Langues étrangères permettent à un personnage du Moyen-Âge de lire ces langues à un niveau rudimentaire, mais pas de les écrire. Cette compétence correspond à *Écrire une langue*. Les investigateurs ont donc l'avantage inestimable d'être considérés comme des analphabètes (si leur métier ne requiert pas cette compétence), alors qu'ils sont capables de lire et d'écrire couramment. Cela peut se révéler très intéressant, non seulement entre eux, mais aussi pour les documents du baron Hauptmann.

Breuvages permet à un personnage d'identifier, de mélanger et de préparer des infusions, des poisons, des antidotes et des hallucinogènes.

Connaissance des hommes correspond à *Psychologie*. Elle permet au personnage de jauger les autres et de deviner leurs motivations. Des menteurs doués ne peuvent pas être démasqués par cette compétence. Les personnages restent au Moyen-Âge pendant une durée limitée, ce qui est insuffisant pour se familiariser avec les comportements et bonnes manières de l'époque.

Réparer/Inventer couvre les connaissances de base pour rafistoler ou bricoler un équipement ou une embarcation. Inventer permet de plus la construction de pièges et autres mécanismes sophistiqués pour capturer des animaux ou des humains. En fonction de la situation, des outils ou accessoires spécifiques sont requis. Les personnages doivent ici encore s'adapter aux moyens à leur disposition.

Sciences représente pour les personnages du Moyen-Âge le quadrivium (les quatre sciences mathématiques dans la théorie antique) et le trivium (les trois arts de l'enseignement médiéval). Elles recouvrent également la *Médecine*, le *Droit* et la *Théologie*. Pour faciliter la vie des joueurs, les termes couramment utilisés peuvent continuer de l'être (par exemple, géologie), mais ils seront contenus dans « *Sciences* » lors de la transposition.

Métiers et compétences liées

Hasard étonnant, les ancêtres des personnages dans lesquels leur âme se trouve temporairement pratiquent des métiers semblables à ceux du présent. Bien sûr, seuls certains métiers sont représentés au sein de l'expédition. Le Gardien peut tenir compte des propositions suivantes pour le choix des métiers :

Personnage des années 1920…	Métier du participant à l'expédition
… maîtrise plusieurs langues étrangères	Traducteur
… dispose de connaissances occultes (min. 50 %) et/ou de connaissances du Mythe (min. 10 %)	Alchimiste
… passe son temps dans la nature	Bédouin
… mène une vie dissolue (femme)	Prostituée (APP 50min) ou Cantinière
… exerce un métier académique	Savant
… exerce un métier médical	Guérisseur
… exerce un métier commercial	Cantinier
… exerce un métier artistique	Saltimbanque
… est un criminel	Brigand
… est défenseur de la loi ou soldat	Chevalier
… n'est rien de tout cela	Mercenaire

Pour les compétences « transmises de génération en génération », la valeur est doublée (max. 99 %) ou les joueurs bénéficient d'un dé bonus aux jets. Ainsi, les personnages peuvent devenir maîtres dans leur art, ce qui pourrait expliquer leur présence dans la caravane.

Les investigateurs jouent donc le rôle des participants à l'expédition. Au départ d'Alexandrie, l'année précédente, ils étaient une centaine. Des accidents, des combats et des désertions les ont fait tomber à 80. L'attaque du chthonien au début de l'aventure dans le passé en évince 20 personnes de plus.

Le Gardien doit tout d'abord déterminer les ancêtres des personnages. Si contre toute attente, il devait y avoir plus de personnages que prévu exerçant le même métier, le nombre de brigands peut être réduit pour que cela corresponde. Le Gardien est libre de répartir les pertes parmi les différents métiers ou de jeter 1D100 (Sallah le traducteur, Lang-Fu, Hauptmann et ses deux gardes du corps ne doivent pas faire partie des victimes).



Sallah
35 ans

FOR 50
DEX 60
POU 65
CON 50
APP 70
ÉDU 75
TAI 50
INT 70

Points de vie : 10
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 8
Santé Mentale : 47
Points de Magie : 13

Combat
Esquive 30 % (15/6)
Combat rapproché
(corps à corps) 50 % (25/10)
1D3 points de dégâts
(corps à corps) 50 % (25/10)
Gourdin 1D6 points de dégâts

Protection
1 point (cuir souple)

Compétences
Bibliothèque 55 % (27/11)
Équitation 30 % (15/6)
Naturalisme 40 % (20/8)
Premiers soins 60 % (30/12)

Langues
Arabe 75 % (37/15)
Chinois 15 % (7/3)
Égyptien ancien 15 % (7/3)
Français 60 % (30/12)
Grec ancien 30 % (15/6)
Latin 55 % (27/11)
Moyen anglais 40 % (20/8)
Moyen haut allemand 70 % (35/14)
Écrire une langue
(arabe) 50 % (25/10)
(latin) 50 % (25/10)

Au départ, la caravane comprenait…

… le baron Hauptmann, Lang-Fu et les deux gardes du corps de Hauptmann

Les chefs de l'expédition et les gardes étaient bien sûr déjà présents avant G'harne et ne peuvent pas être les ancêtres des investigateurs.

Baron Hauptmann

27 ans (800 ans réellement), chef de la Confrérie

FOR	50
DEX	65
POU	100
CON	60
APP	65
ÉDU	80
TAI	65
INT	90

Points de vie : 12
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 8
Santé Mentale : 40
Points de Magie : 20

Combat
- Esquive 50 % (25/10)
- Combat rapproché (corps à corps) 25 % (12/5)
  1D3 points de dégâts
  (épées) 80 % (40/16)
  Épée longue 1D10 points de dégâts

Compétences
Bibliothèque 70 % (35/14)
Conduite 50 % (25/10)
Connaissance des hommes 65 % (32/13)
Crédit 40 % (20/8)
Discrétion 60 % (30/12)
Écouter 75 % (37/15)
Équitation 90 % (45/18)
Grimper 30 % (15/6)
Mythe de Cthulhu 50 % (25/10)
Occultisme 80 % (40/16)
Orientation 40 % (20/8)
Persuasion 50 % (25/10)
Premiers soins 70 % (35/14)
Royaume d'origine 95 % (47/19)
Royaumes étrangers 95 % (47/19)
Trouver Objet Caché 80 % (40/16)

Langues
Arabe 80 % (40/16)
Français 80 % (40/16)
Latin 80 % (40/16)
Écrire une langue (Latin) 70 % (35/14)
Moyen haut allemand 80 % (40/16)

Sortilèges
Transfert d'esprit

Lang-Fu

1262 ans, magicien immortel

FOR	40
DEX	75
POU	200
CON	60
APP	75
ÉDU	104
TAI	35
INT	100

Points de vie : 9
Impact : -1
Carrure : -1
Mouvement : 9
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 40

Combat
Esquive 38 % (19/7)
Combat rapproché (corps à corps) 25 % (12/5)
1D3 -1 points de dégâts

Protection :
protection multiple du Manteau de vie
Lang-Fu porte toujours un manteau de soie verte, orné de symboles magiques dorés. Ce manteau dispose des pouvoirs suivants (qui ne protègent que lui et en aucun cas d'autres personnes qui pourraient éventuellement le lui voler) :
1. Il le protège contre les attaques : toutes les attaques à énergie cinétique génèrent des dégâts minimaux. Les réussites extrêmes n'augmentent pas les dégâts, mais il ne protège pas contre le feu, l'électricité ou la magie.
2. Il stocke jusqu'à 20 points de magie.
3. C'est la source de la longévité de Lang-Fu. S'il retirait son manteau pendant plus de quelques minutes, son corps serait soumis à un processus de vieillissement extrême entraînant sa mort. Cette vision coûterait 0/1D3 points de SAN.

Compétences
Baratin 85 % (42/17)
Bibliothèque 95 % (47/19)
Breuvages 50 % (25/10)
Connaissance des hommes 75 % (37/15)
Discrétion 85 % (42/17)
Écouter 85 % (42/17)
Équitation 25 % (12/5)
Mythe de Cthulhu 99 % (49/18)
Occultisme 70 % (35/14)
Persuasion 85 % (42/17)
Premiers soins 95 % (47/19)
Royaume d'origine 75 % (37/15)
Royaumes étrangers 50 % (25/10)
Sciences
(Médecine) 45 % (22/9)
(Quadrivium) 60 % (30/12)

Langues
Chinois 100 % (50/20)
2/3 de toutes les langues 80 % (40/16)
Écrire une langue (au choix) 99 % (49/18)

Sortilèges
nombreux, à choisir dans le *Manuel du Gardien*

Gardes du corps de Hauptmann

35 ans

FOR	70
DEX	65
POU	50
CON	75
APP	55
ÉDU	45
TAI	55
INT	50

Points de vie : 13
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 9
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 10

Combat
- Esquive 50 % (25/10)
- Combat rapproché (corps à corps) 25 % (12/5)
  1D3 +1D4 points de dégâts
  (épées) 70 % (35/14)
  Épée longue 1D10 + 1D4 points de dégâts
- Combat à distance (arc) 45 % (22/9)
  Arc 1D6 + 1D4/2 points de dégâts

Protection
3 points (cuir bouilli)

Compétences
Écouter 40 % (20/8)
Équitation 60 % (30/12)
Pister 40 % (20/8)

Langues
Arabe 20 % (10/4)
Français 45 % (22/9)
Moyen haut allemand 15 % (7/3)

… un alchimiste (01)
Un alchimiste se passionne en premier lieu pour la transformation d'un matériau de base en un matériau noble. Le plus noble de tous est bien sûr, à cette époque, l'or. L'alchimie intervenant potentiellement dans l'œuvre divine, l'alchimiste est souvent considéré avec méfiance par l'Église, voire poursuivi. Cet alchimiste a été engagé à Damas en raison de ses connaissances en astronomie et en astrologie. Il parle très bien français et arabe.
Compétences transmises : *Langue maternelle/Langues, Écrire une langue, Sciences*.

Alchimiste
35 ans

FOR 40
DEX 50
POU 60
CON 60
APP 40
ÉDU 80
TAI 65
INT 80

Points de vie : 12
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 7
Santé Mentale : 53
Points de Magie : 12

Combat
• Esquive 25 % (12/5)
• Combat rapproché (corps à corps) 25 % (12/5)
1D3 points de dégâts

Compétences
Bibliothèque 46 % (23/9)
Mythe de Cthulhu 4 % (2/0)
Naturalisme 62 % (31/12)
Occultisme 69 % (34/13)
Réparer/Inventer 51 % (25/10)
Sciences (Quadrivium) 61 % (30/12)

Langues
Arabe 80 % (40/16)
Français 80 % (40/16)
Grec 48 % (24/9)
Latin 52 % (26/10)
Écrire une langue
(Arabe) 50 % (25/10)
(Latin) 50 % (25/10)

… quatre guérisseurs (02-05)
En Europe, on connaît plutôt le guérisseur pour son rôle de rebouteux qui panse les blessures, soude les fractures et arrache les dents. Bien que la chirurgie soit interdite, ils s'y connaissent souvent un peu dans ce domaine. Les rebouteux sont, comme les bourreaux et les ménestrels, considérés comme « malhonnêtes » et sont spoliés de nombreux droits. Dans les pays musulmans, ils jouissent d'un statut bien supérieur et de meilleures connaissances médicales. Ces guérisseurs viennent d'Acre (deux Francs) et du Caire (deux Égyptiens).
Compétences transmises : *Premiers soins, Connaissance des hommes, Sciences (Médecine).*

Quatre guérisseurs
35 ans

FOR 50
DEX 75
POU 50
CON 65
APP 55
ÉDU 60
TAI 65
INT 70

Points de vie : 13
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 8
Santé Mentale : 42
Points de Magie : 10

Combat
Esquive 38 % (19/7)
Combat rapproché (corps à corps) 50 % (25/10)
Poignard 1D8 points de dégâts

Protection
1 point (cuir souple)

Compétences
Connaissance des hommes 30 % (15/6)
Écouter 40 % (20/8)
Équitation 25 % (12/5)
Premiers soins 63 % (31/12)
Sciences (Médecine) 32 % (16/6)

Langues
Arabe 60 % (30/12)
ou Français 60 % (30/12)

… dix Bédouins (06-15)
Les nomades du désert se sont joints à la caravane sur ordre de leur scheik, qui a reçu en échange une récompense de Lang-Fu. Ils ne parlent qu'arabe et servent en général d'éclaireurs. Ce sont aussi d'excellents archers.
Compétences transmises : *Orientation*, *Équitation* et compétence en lien avec les armes.

Dix Bédouins
35 ans

FOR 60
DEX 85
POU 45
CON 70
APP 55
ÉDU 45
TAI 60
INT 45

Points de vie : 13
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 8
Santé Mentale : 39
Points de Magie : 9

Combat
• Esquive 52 % (26/10)
• Combat rapproché (corps à corps) 25 % (12/5)
1D3 points de dégâts
(épées) 65 % (32/13)
Cimeterre 1D8+1 points de dégâts
• Combat à distance (arc) 86 % (43/17)
Arc composite 1D8+1 points de dégâts

Protection
1 point (cuir souple)

Compétences
Discrétion 64 % (32/12)
Écouter 40 % (20/8)
Équitation (Méhariste) 81 % (40/16)
Naturalisme 33 % (16/6)
Orientation 75 % (37/15)
Pister 85 % (42/17)
Trouver Objet Caché 72 % (36/14)

Langues
Arabe 45 % (22/9)

… cinq prostituées (16-20)
Deux de ces dames sont des Européennes, arrivées il y a peu au Levant ; les autres sont des Franques. Elles étaient toutes danseuses à Acre lorsque le baron Hauptmann les a engagées pour distraire la classe supérieure pendant le voyage. Elles parlent toutes plusieurs langues.
Compétences transmises : *Arts et métiers (séduction), Connaissance des hommes, Langue maternelle/Langues.*



Cinq prostituées
35 ans

FOR	35
DEX	80
POU	55
CON	70
APP	75
ÉDU	50
TAI	50
INT	50

Points de vie : 12
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 8
Santé Mentale : 49
Points de Magie : 11

Combat
- Esquive 40 % (20/8)
- Combat rapproché (corps à corps) 40 % (20/8)
  Poignard 1D8 points de dégâts

Compétences
Arts et métiers (danse) 71 % (35/14)
Charme 68 % (34/13)
Connaissance des hommes 75 % (37/15)
Discrétion 54 % (27/10)
Équitation 30 % (15/6)

Langues
Arabe 25 % (12/5)
et Français 50 % (25/10)
ou Langue maternelle européenne 50 % (25/10)
et Français 25 % (12/5)

… cinq saltimbanques (21-25)
Il s'agit de Francs bien intégrés qui assurent le divertissement de la caravane par leurs jeux d'adresse et leurs histoires ou en faisant de la musique autour du feu de camp. Certains savent jongler, d'autres marcher sur un fil. Puisque tous les saltimbanques sont considérés comme « sans honneur » et que leur voix ne compte pas devant un tribunal, il ne faut pas placer en eux des exigences morales trop élevées.
Compétences transmises : *Arts et métiers (Pratique artistique), Connaissance des hommes, Baratin.*

Cinq saltimbanques
35 ans

FOR	50
DEX	80
POU	50
CON	65
APP	65
ÉDU	50
TAI	65
INT	45

Points de vie : 13
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 8
Santé Mentale : 42
Points de Magie : 10

Combat
- Esquive 66 % (33/13)
- Combat rapproché (corps à corps) 50 % (25/10)
  Poignard 1D8 points de dégâts

Protection
aucune ou 1 point (cuir souple)

Compétences
Arts et métiers (Pratique artistique en fonction du domaine de compétence) 50 % (25/10)
Baratin 65 % (32/13)
Conduite 44 % (22/8)
Connaissance des hommes 50 % (25/10)
Discrétion 50 % (25/10)
Écouter 50 % (25/10)
Équitation (Méhariste) 30 % (15/6)
Grimper 60 % (30/12)

Langues
Arabe 10 % (5/2)
Français 50 % (25/10)
Moyen haut allemand 50 % (25/10)

… cinq savants (26-30)
Ces savants francs ne s'y connaissent pas seulement en littérature et philosophie classiques, mais ont déjà écrit des ouvrages et transmis leur savoir à des élèves. Ils sont d'une manière ou d'une autre tombés en disgrâce auprès de leurs souverains et participent à l'expédition pour éviter le cachot, voire pire encore. Ils se sont montrés très utiles en déchiffrant des écrits et en tirant des conclusions géographiques afin de planifier la route à suivre. G'harne n'étant plus très loin, leur utilité s'amenuise, et il ne serait pas surprenant qu'une partie d'entre eux n'ait pas survécu jusqu'ici.
Compétences transmises : *Bibliothèque, Langues (Latin), Écrire une langue (Latin), Sciences.*

Cinq savants
35 ans

FOR	30
DEX	50
POU	50
CON	55
APP	35
ÉDU	90
TAI	60
INT	85

Points de vie : 11
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 7
Santé Mentale : 46
Points de Magie : 10

Combat
- Esquive 25 % (12/5)
- Combat rapproché (corps à corps) 25 % (12/5)
  1D3 points de dégâts

Compétences
Bibliothèque 80 % (40/16)
Persuasion 75 % (37/15)
Sciences (Quadrivium) 61 % (30/12)

Langues
Arabe 33 % (16/6)
Français 90 % (45/18)
Latin 33 % (16/6)
Écrire une langue (Latin) 90 % (45/18)

… vingt cantinières et cantiniers (31-50)

Les cantiniers sont un peuple à part entière. Ils ravitaillent les caravanes en aliments et objets de première nécessité. Les cantinières complètent leur métier par de la prostitution pour les moins regardants (ce sont de rudes viragos). On compte un chariot tiré par un chameau pour deux cantiniers. Compétences transmises : *Conduite (attelage), Connaissance des hommes, Langue maternelle/Langues.*

Vingt cantiniers (H/F)

35 ans

FOR 50
DEX 50
POU 50
CON 65
APP 45
ÉDU 50
TAI 55
INT 45

Points de vie : 12
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 7
Santé Mentale : 42
Points de Magie : 10

Combat
- Esquive 25 % (12/5)
- Combat rapproché
  (corps à corps) 60 % (30/12)
  1D3 points de dégâts
  (corps à corps) 60 % (30/12)
  Poignard 1D8 points de dégâts

Compétences
Conduite 75 % (37/15)
Connaissance des hommes 45 % (22/9)
Écouter 50 % (25/10)
Orientation 45 % (22/9)
Persuasion 75 % (37/15)

Langues
Arabe 20 % (10/4)
Français 50 % (25/10)

… cinq chevaliers (51-55)

Les sept longues années de formation comme page et écuyer sont à peine perceptibles chez ces hommes. Aucun d'entre eux n'étant des premiers-nés, ils ont cherché fortune en Terre promise et ont rejoint un ordre de chevalerie. Indépendamment les uns des autres, ils ont été bannis ou expulsés pour des manquements peu glorieux et ont rencontré l'expédition à Ascalon. Ils maîtrisent leur langue maternelle (européenne), un peu de français et peut-être quelques bribes d'arabe. Compétences transmises : *Combat rapproché (corps à corps), Équitation*, compétence en lien avec les armes.

Cinq chevaliers

35 ans

FOR 70
DEX 50
POU 50
CON 65
APP 50
ÉDU 55
TAI 75
INT 40

Points de vie : 14
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 7
Santé Mentale : 48
Points de Magie : 10

Combat
- Esquive 50 % (25/10)
- Combat rapproché
  (corps à corps) 25 % (12/5)
  1D3 + 1D4 points de dégâts
  (épées) 68 % (34/13)
  Épée longue 1D10 + 1D4 points de dégâts

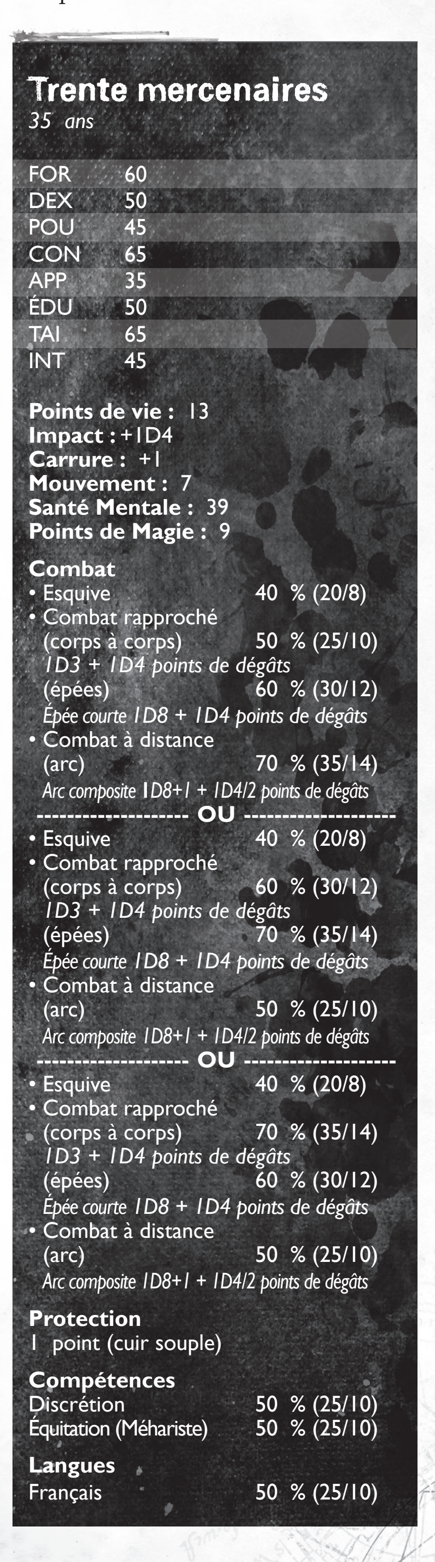
Protection
3 points (cuir bouilli)

Compétences
Équitation 65 % (32/13)

Langues
Langue maternelle européenne 55 % (27/11)
Français 25 % (12/5)

… trente mercenaires (56-85)

Le cœur de l'expédition est constitué de mercenaires. Ils ne se battent pas par loyauté, patriotisme, motifs politiques ou principes moraux, mais pour la solde. Néanmoins, ils peuvent être fiers et braves s'ils maîtrisent bien leur art, même s'ils pillent sans remords les cadavres après la bataille. Les mercenaires ont été recrutés en trois groupes : une dizaine d'archers à Tyr, une dizaine d'épéistes à Acre et le reste avec les chevaliers à Ascalon. Ils maîtrisent, outre leur langue maternelle, les ordres communs pour le combat dans plusieurs langues. Compétences transmises : *Combat rapproché (corps à corps), Discrétion*, compétence en lien avec les armes.



Trente mercenaires

35 ans

FOR 60
DEX 50
POU 45
CON 65
APP 35
ÉDU 50
TAI 65
INT 45

Points de vie : 13
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 7
Santé Mentale : 39
Points de Magie : 9

Combat
- Esquive 40 % (20/8)
- Combat rapproché
  (corps à corps) 50 % (25/10)
  1D3 + 1D4 points de dégâts
  (épées) 60 % (30/12)
  Épée courte 1D8 + 1D4 points de dégâts
- Combat à distance
  (arc) 70 % (35/14)
  Arc composite 1D8+1 + 1D4/2 points de dégâts

------------------ **OU** ------------------

- Esquive 40 % (20/8)
- Combat rapproché
  (corps à corps) 60 % (30/12)
  1D3 + 1D4 points de dégâts
  (épées) 70 % (35/14)
  Épée courte 1D8 + 1D4 points de dégâts
- Combat à distance
  (arc) 50 % (25/10)
  Arc composite 1D8+1 + 1D4/2 points de dégâts

------------------ **OU** ------------------

- Esquive 40 % (20/8)
- Combat rapproché
  (corps à corps) 70 % (35/14)
  1D3 + 1D4 points de dégâts
  (épées) 60 % (30/12)
  Épée courte 1D8 + 1D4 points de dégâts
- Combat à distance
  (arc) 50 % (25/10)
  Arc composite 1D8+1 + 1D4/2 points de dégâts

Protection
1 point (cuir souple)

Compétences
Discrétion 50 % (25/10)
Équitation (Méhariste) 50 % (25/10)

Langues
Français 50 % (25/10)

… douze brigands (86-97)
Il existe de nombreuses possibilités de se retrouver sans ressources : la guerre, les mauvaises récoltes, les maladies ou encore les épidémies. Menacés par la faim et la misère, ces hommes formèrent des groupes de brigands pour attaquer les pèlerins, sans distinction d'origine ni de religion. Une expédition punitive des Templiers anéantit les groupuscules, et les survivants s'enfuirent et tombèrent sur l'expédition à l'ouest de Gaza. Proposant leur aide pour une bouchée de pain, ils furent spontanément recrutés. Ils ne parlent que leur langue maternelle.
Compétences transmises : *Combat rapproché (corps à corps), Pister,* compétence en lien avec les armes.

Douze voleurs
35 ans

FOR	70
DEX	45
POU	40
CON	70
APP	40
ÉDU	45
TAI	55
INT	40

Points de vie : 12
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 8
Santé Mentale : 35
Points de Magie : 8

Combat
- Esquive 22 % (11/4)
- Combat rapproché (corps à corps) 25 % (12/5)
  1D3 + 1D4 points de dégâts
  (épées) 60 % (30/12)
  Épée courte 1D8 + 1D4 points de dégâts
  (corps à corps) 30 % (15/6)
  Poignard 1D8 + 1D4 points de dégâts

Protection
1 point (cuir souple)

Compétences
Conduite 35 % (17/7)
Discrétion 70 % (35/14)
Équitation (Méhariste) 45 % (22/9)
Orientation 50 % (25/10)
Pister 65 % (32/13)

Langues
Arabe 45 % (22/9)
ou Français 45 % (22/9)

… trois traducteurs (98-100)
Deux traducteurs sont maîtres dans leur art et maîtrisent de nombreuses langues étrangères. L'un d'eux, l'Égyptien Sallah, travaille habituellement à Alexandrie, mais a été alléché par l'appât du gain ; le deuxième voyageait avec des commerçants européens dans le Levant ; le troisième est au service de Lang-Fu.
Compétences transmises : *Langue maternelle/Langues, Écrire une langue.*

Deux traducteurs
35 ans

FOR	40
DEX	45
POU	55
CON	50
APP	45
ÉDU	70
TAI	60
INT	75

Points de vie : 11
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 7
Santé Mentale : 51
Points de Magie : 11

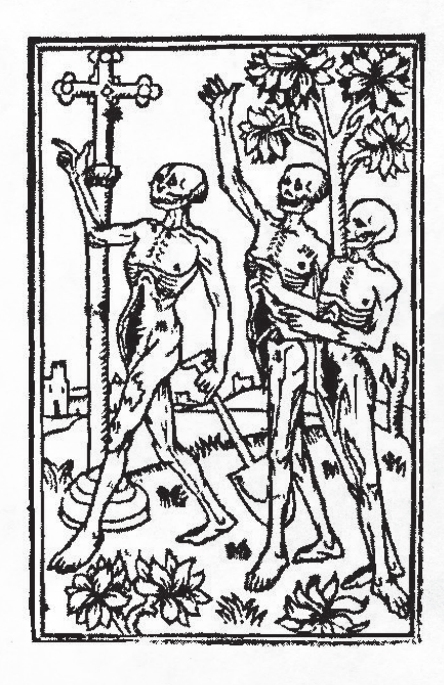
Combat
- Esquive 22 % (11/4)
- Combat rapproché (corps à corps) 25 % (12/5)
  1D3 points de dégâts

Compétences
Connaissance des hommes 66 % (33/13)

Langues
N°1 – Arabe 70 % (35/14)
Français 50 % (25/10)
Moyen haut allemand 70 % (35/14)
Latin 25 % (12/5)
Égyptien ancien 10 % (5/2)
N°2 – Arabe 40 % (20/8)
Chinois 70 % (35/14)
Français 30 % (15/6)

Moyens de paiement

Les participants à l'expédition connaissent le dinar (1 dinar correspondant à 12 dirhems), équivalent du pfennig. Pendant l'aventure, l'argent ne joue aucun rôle, mais le Gardien est libre de mettre des pièces en circulation pour les échanges entre les différentes personnes de la caravane. Il peut également consulter les listes de prix pratiqués.



Noms et spécificités

Il reste au Gardien à déterminer les noms des personnages du Moyen-Âge qu'il est libre de transposer ou de modifier totalement. Souvent, les gens portent une description accolée à leur nom, référence à l'une de leurs particularités, compétences ou activités. On trouve ainsi « Éric le bigle », « Baudouin le roux », « Hannah la vive » ou encore « Thomas le boulanger ».

Combat au Moyen-Âge, remarques et compléments d'information

Certains aspects typiques du combat, en particulier les casques et les boucliers, ne jouent aucun rôle dans cette aventure, car les participants s'en sont depuis longtemps délestés. Il est donc inutile de mentionner les règles qui s'y rapportent. Il est par contre recommandé au Gardien de consulter les ouvrages de référence sur le Moyen-Âge pour se faire une idée plus précise de l'époque.
Voici quelques règles importantes résumées ici.

Au début de l'aventure, les participants disposent (encore) des armes suivantes (capables de faire des blessures critiques) :

- Poignards (courts, droits, lame tranchante des deux côtés, pour parer et attaquer)
- Épées courtes (lame relativement courte et droite, tranchante des deux côtés, pour parer et attaquer)
- Épées longues (« épée de chevalier » à une main, à lame droite, tranchante des deux côtés et assez large avec la pointe acérée)
- Cimeterre (lame courbe à un seul tranchant avec pointe acérée)
- Arcs composites (armes de combat à distance)

Nombre d'actions par tour de combat
Un personnage peut

- attaquer une fois et parer une fois avec une arme adaptée à l'escrime (épée, cimeterre, poignard) ; attaquer une fois ou parer une fois avec une arme non adaptée à l'escrime
- ou bien attaquer avec une arme de combat à distance
- et esquiver une attaque (sans tentative préalable de parade)

Réussite critique (en option)
Au lieu des dégâts doubles, seuls des dégâts simples sont infligés, mais l'armure est ignorée.

Effets supplémentaires des réussites critiques (en option)
En cas de réussite critique avec une arme de combat au corps à corps, cette dernière reste bloquée selon les règles du *Manuel des Investigateurs* et doit être retirée pendant le tour suivant au moyen d'un test de compétence, mais sans occasionner de dommages. Ceux qui se battent au corps à corps au Moyen-Âge sont si habitués aux dégâts importants de ces armes qu'ils ne sont pas freinés au tour suivant et les combattants peuvent donc infliger des blessures au tour suivant avec son test de compétence.

Plus d'attaques à distance (en option)
Celui qui maîtrise particulièrement bien le maniement de l'arc (compétence à 60 % ou plus) peut effectuer une attaque par tour au lieu d'une tous les deux tours.

Parades et effets des dégâts (mise au point)
Il est possible de parer avec presque toutes les armes. La valeur applicable pour la parade est la même que la valeur d'attaque de l'arme. La parade doit être annoncée (indiquer quelle attaque sera parée).

L'arme ne prend pas de dégâts tant que l'attaque parée ne fait pas plus de dégâts que le nombre de points dont dispose l'arme. Si les dégâts d'une attaque parée avec succès dépassent le nombre de points de l'arme, cette dernière est détruite et les dégâts restants sont infligés au défenseur (après déduction de ses points d'armure).
Il n'est pas possible d'esquiver une attaque déjà parée.

Dans le passé

Lorsque les investigateurs se réveillent dans le passé, ils doivent tout d'abord s'habituer à leur nouveau corps. Après une période d'adaptation, ils sauront même faire certaines choses mieux que d'habitude. Toutes les compétences physiques subissent un dé malus pendant 1D4 jours.

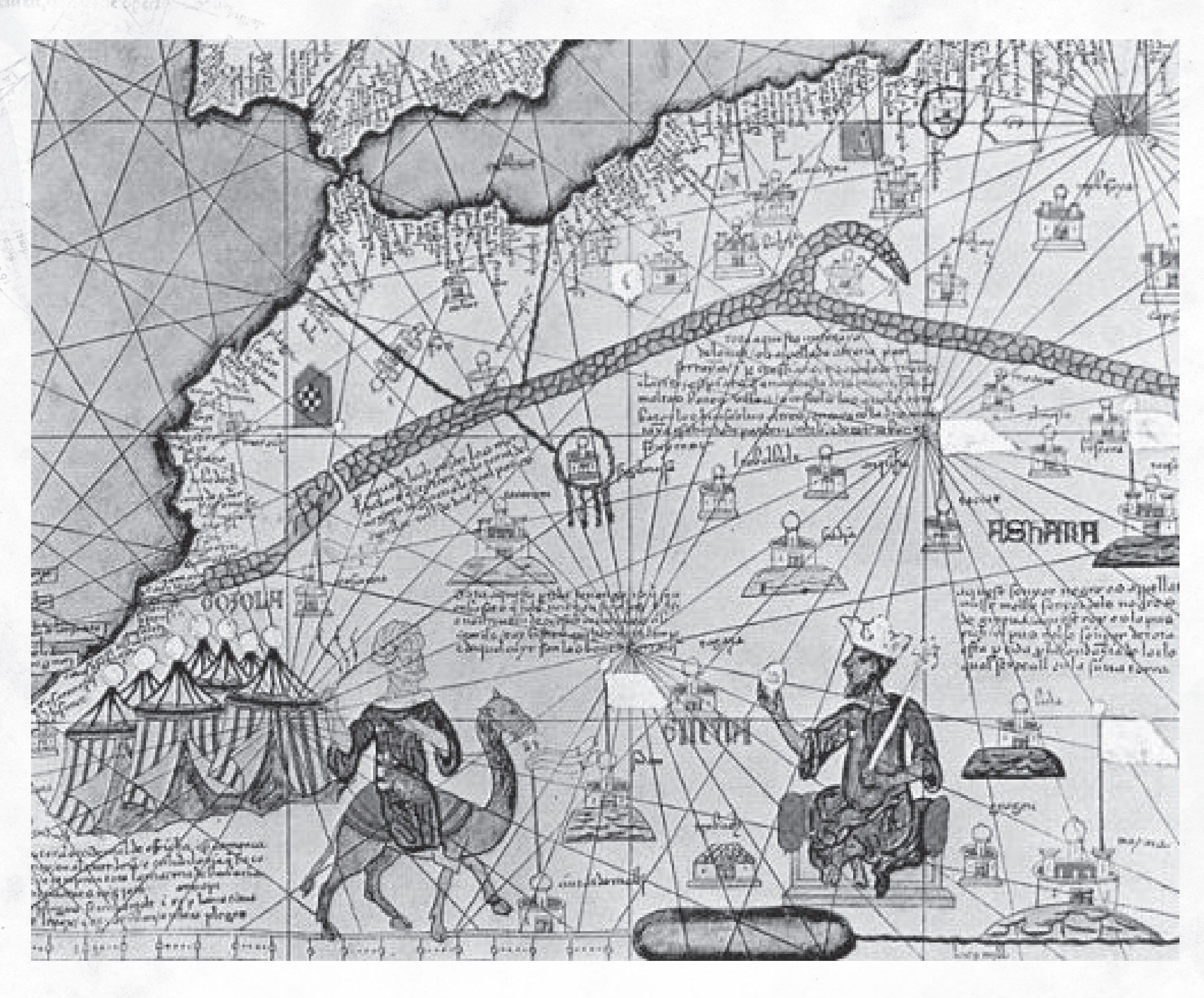
Chthonien

Pas de trou noir, pas de flottement lent, pas de tourbillon de couleurs vives ou sentiment de mort puis de renaissance ; le transfert est aussi soudain et brutal que le passage d'un seuil de porte. En un instant, les investigateurs se retrouvent sous un soleil brûlant, dans les sables du désert. Ils n'ont pas la possibilité de prendre leurs marques, car un craquement horrible retentit douloureusement dans leurs oreilles. Le sol tremble et palpite ; ce tremblement de terre projette du sable et de petits cailloux dans l'air, fouettant le corps avec violence. À peine audibles au beau milieu de ce chaos, les hommes et les bêtes crient de panique et de douleur.
Avec de la chance, un investigateur a le temps de jeter un coup d'œil autour de lui, avant de devoir sauter ou esquiver (1D2 points de dégâts).

Celui qui réussit son test peut constater qu'il se trouve parmi un groupe de 50 ou 60 personnes courant dans tous les sens entre des tentes sous lesquelles le sol cède. Aucun visage ne lui est familier, mais quelque chose ne va pas dans la langue et l'accoutrement des gens. Pour l'heure, pas le temps de tergiverser.
Brusquement, le monde sombre ; comme des barques prises dans un ouragan, tout ce qui se trouve dans la zone est projeté dans les airs dans une énorme explosion de poussière et de pierres ; le sol se met à se boursoufler, se cabre et s'ouvre telle une plaie béante. Une créature gigantesque, de la taille d'une maison, sort des entrailles de la Terre ; dans sa gueule ouverte, des dizaines de tentacules claquent et se tortillent. Une demi-douzaine de personnes ayant eu la malchance de se trouver au mauvais endroit à ce moment disparaissent tels des insectes dans le gosier du chthonien (1D3/1D20 points de SAN). Cette horreur indescriptible se dresse comme si elle voulait engloutir le soleil, avant de replonger sous terre. Lentement, les vibrations du sol s'atténuent ; il ne reste plus qu'un trou béant vers les noires profondeurs, qui se remplit lentement du sable du désert.

Répliques
Les investigateurs peuvent à présent faire le point. Ils sont dispersés, mais vivent tous la même chose :
Leur corps ne leur semble pas familier, les vêtements et les objets qu'ils portaient à Alexandrie ont disparu. Ils sont habillés de vêtements grossiers et portent parfois des armes. Autour d'eux, les chameaux blatèrent et les hommes gémissent et se lamentent. Les langues entendues sont en majorité une sorte de français et d'arabe. Celui qui ne parle aucune de ces langues se sent complètement perdu. Comme on peut s'y attendre, les conversations tournent toutes autour de l'attaque.





Les personnes autour d'eux ont la peau tannée, eux compris, et tous les vêtements et équipements sont pour le moins anciens. Nombre d'entre eux portent des vêtements de cuir, d'autres des étoffes simples. Plusieurs hommes fulminent, en brandissant une épée.

En fouillant un peu plus le camp du regard, deux personnes sortent du lot :

- un vieil Asiatique dans un manteau au tissu étonnamment fin (Lang-Fu).
- et un bel Européen dans la force de l'âge (Hauptmann), portant une tunique matelassée en cuir sous une cotte de mailles descendant presque aux genoux, et par-dessus, un vêtement blanc sans manches ; il ressemble fort à un chevalier !

Tous les deux conservent leur calme dans ce chaos et sont apparemment peu impressionnés par ce gigantesque ver du désert, contrairement au reste de leur compagnie. Si l'un des personnages les observe avec attention (*Trouver Objet Caché*), il verra qu'ils parlent sans s'arrêter ou chantent en exécutant des gestes complexes. L'Asiatique dessine inlassablement une étoile à cinq branches dans l'air avec un petit objet.

Difficile de savoir s'il s'agit d'un pur hasard ou de la volonté de la titanesque créature du désert, mais le calme revient peu à peu. Le tremblement de terre s'amenuise jusqu'à disparaître complètement. Les personnes se rassemblent en titubant, cherchent leurs camarades, ramènent les montures et ramassent leurs effets éparpillés.

Où suis-je ? Mais surtout, qui suis-je ?

Dès que la situation s'est un peu calmée, les investigateurs peuvent commencer à se mélanger aux autres. Personne ne remarque quoi que ce soit dans un premier temps. S'ils sont attentifs, ils peuvent avoir l'*Idée* qu'ils appartiennent à une caravane commandée par l'Asiatique ou le chevalier. Le groupe est relativement important, même après l'attaque du monstre. Un peu moins de 60 personnes, dont six gravement blessées, forment l'expédition. Deux ou trois hommes s'occupent des blessés en employant des méthodes effroyablement primitives, assistés par un homme de petite taille, plus vieux et d'apparence aimable, qui semble servir d'interprète. C'est le traducteur Sallah, que les investigateurs auront l'occasion de connaître un peu plus tard.

Au sein de l'expédition, les langues suivantes sont parlées :

- arabe, plus de 50 % des personnes,
- allemand (moyen haut allemand), moins de 10 % des personnes,
- français (Lingua Franca, le pidgin des templiers du Levant), plus de 50 % des personnes et
- latin, moins de 10 % des personnes.

A priori, de nombreuses personnes parlent au moins une deuxième langue, mais seulement des bribes.

Quelqu'un me connaît ?

Il faut encore environ une demi-heure pour qu'un personnage, même s'il ne cherche pas le contact, soit approché par quelqu'un. À ce moment-là, il doit être clair qu'il se trouve dans un corps étranger que les autres connaissent.

Si les investigateurs décident d'aller parler aux autres pendant leur période de répit, la réaction dépend de l'action menée. S'ils parlent une autre langue



que l'arabe ou le français, la personne réagit au mieux par un hochement de tête d'incompréhension, sinon par un plissement de front troublé (le Gardien doit partir du principe que les « possédés » maîtrisaient les deux langues plus ou moins bien). Dans ce cas, il ne faut pas longtemps pour que les investigateurs attirent l'attention.
Même s'ils en viennent à discuter dans l'une des deux langues, le Gardien doit toujours garder à l'esprit que les hommes de Hauptmann se connaissent depuis des mois. Les nouvelles personnalités dans les corps de leurs camarades peuvent à tout moment se remarquer (test de *Chance* raté). Si ces compagnons se montrent non seulement désorientés, mais qu'ils parlent en plus une autre langue, toute tentative de dissimulation est vaine. Le comportement des investigateurs influencera la réaction des autres lorsqu'ils découvriront ces anomalies. Un bon bluff pourrait fonctionner et calmer les interlocuteurs. Néanmoins, cela ne marchera probablement pas. Rapidement, les épées sont dégainées et les investigateurs sont constitués prisonniers. S'ils commencent à se battre, les opposants tentent uniquement de les maîtriser sans les blesser... à moins que la situation ne dégénère.

Je connais quelqu'un ?

Les investigateurs perspicaces ne se contentent pas d'observer la situation générale ; ils essayent de voir si leurs compagnons (d'Alexandrie) sont également sur place. Ils disposent de plusieurs possibilités :

- La méthode subtile : on siffle une mélodie bien connue en 1929 ; une réussite sous *Écouter* avec un dé bonus suffit pour qu'elle soit entendue. Autre solution, écrire quelque chose dans le sable et attendre que quelqu'un puisse le lire.
- La méthode détective : on recherche les autres en essayant de trouver un visage familier. Les nouveaux compagnons ne sont bien sûr pas des sosies, mais des traits similaires peuvent être décelés (un nez imposant, une façon de marcher, des traits du visage...). Toujours est-il que cette méthode requiert un test de *Chance* et une réussite extrême en *Trouver Objet Caché*.
- La méthode brutale : on appelle les autres à haute voix.
- La chance pure : pendant que l'on parle à quelqu'un, l'un des autres personnages se trouve à portée de voix. Pour cela, un test de *Chance* est nécessaire et l'autre doit faire une réussite d'*Écouter* (avec un dé bonus).

Cependant, même rassemblés, les investigateurs n'ont pas gagné grand-chose ; ils se trouvent toujours dans des corps étrangers, dans un lieu inconnu, à une époque inconnue, avec un objectif inconnu. Ils peuvent tout de même recueillir l'amorce d'une réponse : une réussite extrême en *Naturalisme* procure une localisation approximative grâce à la végétation, la disposition géographique et aux corps célestes. Ils se trouvent toujours quelque part en Afrique du Nord. Une réussite extrême en *Histoire* délimite l'époque de la même manière. Ils perdent 1/1D6 points de SAN lorsqu'ils se rendent compte que leur transfert dans ces corps étrangers s'est produit dans le passé.
En raison des caractéristiques physiques particulières, de noms semblables et peut-être même de goûts similaires, le Gardien peut accorder aux personnages un test d'*Idée* tous les 1D2 jours pour qu'ils s'en rendent compte. À un moment ou à un autre, l'un d'eux remarquera bien qu'il n'est pas dans n'importe quel corps, mais dans celui de l'un de ses ancêtres (0/1D3 points de SAN) !

Retraite

Environ une demi-heure après l'attaque du camp, le signal de la retraite est lancé. Sallah et quelques autres le crient dans plusieurs langues et un grand remue-ménage débute. Chacun sait ce qu'il doit faire et où il doit aller, sauf les investigateurs.
S'ils ont réussi à ne pas se faire remarquer jusqu'ici, leur confusion se voit à présent. Plusieurs raisons peuvent en être la cause : le personnage ne répond pas à son nom, il a oublié sa langue maternelle, il maîtrise soudain une autre langue, il ne reconnaît plus ses compagnons, il ne dispose plus de ses compétences habituelles, mais en maîtrise d'autres... Tous les personnages, en fonction de leur comportement, seront entravés « par précaution » ou placés sous surveillance.
Pendant que les tentes sont démontées et que la caravane se remet en route vers une chaîne de montagnes à quelques heures de là, les personnages sont ligotés sur un chariot ou marchent devant leurs gardes.
La caravane s'arrête au coucher du soleil, une fois la chaîne de montagnes atteinte. Le camp est monté et les investigateurs sont amenés dans une tente séparée. Quelqu'un leur indique qu'ils ne doivent pas en sortir et deux hommes armés se tiennent devant l'entrée pour s'en assurer. Ils ne sont ligotés que s'ils opposent une forte résistance.
Au bout d'un moment, ils reçoivent de la visite. S'ils arrivent à se faire comprendre dans l'une des langues représentées, une cantinière entre, fait de l'œil à l'un des personnages, mais ne dit rien. Sinon, ils se retrouvent face à l'homme aimable qu'ils ont déjà pu observer un peu plus tôt (Sallah). Il leur pose quelques questions et écoute leurs paroles avec attention même s'il ne parvient pas à les comprendre. On leur apporte ensuite du lait de chamelle et des dattes. S'ils ont subi des blessures, elles seront pansées par un guérisseur.

Babélisme

L'obstacle principal qu'affrontent les investigateurs dans leur nouveau corps, c'est la barrière de la langue. Ils continuent vraisemblablement de parler leur langue habituelle (anglais) ; en plus d'être regardés de travers, ils ne sont pas compris. Hauptmann parle plusieurs langues et peut éventuellement communiquer, mais des jets de compétence réguliers sont nécessaires pour une conversation basique dans la langue choisie. En effet, 800 ans séparent les langues qui évoluent beaucoup au fil du temps.

Sallah, le traducteur, sera l'interlocuteur du groupe en plus de Hauptmann. Le vieil homme parle non seulement de nombreuses langues couramment, mais il dispose d'un talent incontestable pour les langues et les dialectes qui ne lui sont pas (encore) familiers. C'est pour cela qu'il a été engagé.



Interrogatoire

Ce n'est que plus tard dans la soirée que le baron Hauptmann trouve le temps de résoudre cette nouvelle énigme sur la route de l'héritage de Nophru-Ka. Tout d'abord, l'attaque du monstre géant, ensuite des personnes (qui peut-être ne se fréquentaient pas avant) qui changent tant qu'il faut partir du principe qu'ils sont possédés, voire pire. Le seul point positif, c'est que Hauptmann est sûr d'être proche du but. Le triomphe à sa portée vaut toutes les énigmes du monde. C'est du moins ce que pense le baron.

Lorsque les personnages lui sont amenés, il est relativement aimable et ouvert. Bien sûr, la tournure de la conversation dépend fortement du comportement des investigateurs. Hauptmann a pris ses quartiers dans une très grande tente, dans laquelle une petite table a été dressée.

Dans la tente, séparés par des rideaux, on trouve trois coins nuit, celui du baron et de ses deux gardes du corps, ses adeptes les plus fidèles. Les affaires du baron sont à la vue de tous ou dépassent d'une petite caisse (outre les éléments du quotidien, on peut voir des documents contenant des savoirs occultes). Le baron étant persuadé que personne d'autre que lui et Lang-Fu n'est capable de lire ces documents, il ne perçoit pas le danger.

Le baron est un homme civilisé, toujours à la recherche de nouvelles connaissances et donc toujours ouvert à une conversation prometteuse. En utilisant l'arabe, le français, le moyen haut allemand ou le latin, ils n'ont aucune difficulté à communiquer. Dans le cas contraire, Sallah est appelé à la rescousse et se donne du mal pour donner du sens à la conversation avec des mots simples et de nombreux gestes.

Hauptmann s'intéresse beaucoup à l'histoire des investigateurs. Il ne s'explique pas non plus la raison pour laquelle ils souffrent d'amnésie, mais disposent à présent de nouvelles compétences (linguistiques en l'occurrence). Attentif et aux aguets, il écoute les moindres détails, jauge les personnages en les transperçant du regard et semble n'attendre qu'un faux-pas. Il les interrompt régulièrement en leur posant brusquement des questions qui a priori n'ont aucun lien avec le contexte et qui pourraient certainement paraître étranges à des personnes étrangères au Mythe de Cthulhu (s'ils ressentent une présence dans leur esprit, s'ils savent qui est Shudde-M'ell, ou s'ils ont lu des écrits interdits).

Une fois que les investigateurs ont terminé leur histoire et que le baron est convaincu qu'il ne s'agit pas d'un énorme mensonge (dans ce cas, il poursuit son interrogatoire et ne recule pas devant la torture), il se tait pendant une durée insupportable. Il semble mettre de l'ordre dans ce qu'il vient d'entendre et peser sa décision quant au destin des personnages. Il s'exprime enfin : aussi convaincu qu'il puisse être de leur histoire, il ne peut pas leur faire confiance. Dans un cas classique, cela serait synonyme de décapitation sans ciller, mais l'attaque du chthonien (le baron nomme le ver par son nom) l'empêche de prendre cette décision radicale. Il a perdu trop d'hommes et son expédition a été si durement touchée qu'il craint d'échouer près du but. Il congédie les investigateurs d'un geste et leur demande de retourner vaquer à leurs occupations ; il a des choses importantes à régler.

Les murs ont des oreilles

Au moment où les investigateurs sortent, ils peuvent voir un Chinois qui s'approche à pas mesurés. Rapidement, on entend depuis la tente des bribes d'une discussion houleuse. Dans l'idéal, les investigateurs sont témoins de parties de la discussion (*Idée*), menées dans un mélange de français, allemand et chinois. Si l'un des personnages comprend l'une de ces langues, il peut deviner de quoi il s'agit. Sinon, le bon Sallah peut être amené à écouter avec les investigateurs et à traduire avec un test de *Connaissance des hommes* ou *Baratin* (car ils parlent très certainement d'eux et leur vie en dépend).

Voici les principaux éléments de la discussion :

- Les deux chefs sont irrités par l'attaque du chthonien, car leurs recherches sont mises à mal, mais ils sont bien plus calmes que le commun des mortels.
- Le terme « Celaeno » revient souvent. Cela semble être un lieu dans lequel Hauptmann souhaite se rendre et il souhaite y trouver comment se protéger du chthonien.
- Lang-Fu s'indigne et reproche à Hauptmann son comportement ; il aurait pu obtenir toutes les réponses à Alexandrie, s'il ne s'était pas mis « cette Hypatia » à dos. Il (Lang-Fu) avait péniblement effectué les calculs et découvert comment entrer en contact avec elle.
- Hauptmann traite, entre autres, cette Hypatia de « traînée sainte nitouche insupportable » et fait savoir ce qu'il pense de l'utilité de ces documents. Puisqu'il donne un coup de pied bruyant dans une caisse de bois, il est facile de deviner où se trouvent les papiers de Lang-Fu (*Idée*).
- Ils en arrivent à la conclusion que Hauptmann doit se rendre à Celaeno par « l'autre méthode », apparemment bien moins agréable, si l'on en juge par le bougonnement insatisfait du baron.

Ils décident d'agir la nuit venue, dès que le ciel sera dégagé. La conversation s'achève ainsi et Lang-Fu quitte la tente.

Horreurs nocturnes

Les investigateurs doivent « retourner vaquer à leurs occupations », mais une fois le camp installé et tout redevenu calme, il n'y a pas grand-chose à faire. En fonction de ce que les personnages ont compris ou entendu, plusieurs actions s'offrent à eux, même s'ils ne savent pas vraiment de quoi il retourne.

Ici et maintenant

Si les investigateurs peuvent se faire comprendre, ils peuvent parler avec n'importe qui pour s'orienter dans le camp. Il est certainement plus simple de parler à des personnes de la même profession. Sans les compétences linguistiques adéquates, tous les espoirs reposent sur Sallah, toujours prêt à aider. Chaque conversation est marquée par

l'étonnement de leur interlocuteur « Tu as aussi oublié ça ? ». Ils peuvent cependant collecter des informations leur permettant de s'orienter et d'y voir un peu plus clair :

- Lang-Fu, le vieil Asiatique, et le baron Hauptmann sont les initiateurs de l'expédition qui doit enrichir tous les participants.
- La caravane est partie de la ville portuaire d'Acre où les deux chefs ont recruté des personnes de tous les pays, dont des saltimbanques et des prostituées, car le voyage allait être long.
- Les hommes armés sont parfois des chevaliers, la plupart du temps des mercenaires francs, voire des brigands.
- À Alexandrie sont venus s'ajouter des guérisseurs, des traducteurs et quelques bédouins pour servir d'éclaireurs.
- La caravane est majoritairement composée de gens qui ne sont pas très en règle avec la loi, pour qui une vie humaine ne vaut pas plus qu'une bouchée de pain, et pour qui la philanthropie signifie couper la gorge de celui qui se trouve à terre sans le torturer au préalable.
- Le voyage dure depuis de nombreux mois et le groupe a traversé le désert, a suivi la côte jusqu'à Tripoli. Ils ont alors embarqué sur un bateau. Le voyage en mer dura longtemps, en passant par le détroit de Gibraltar jusqu'à Rabat. Une caravane fut ensuite mise en place pour effectuer des recherches dans cette région inhospitalière.
- Entre-temps, l'objectif du voyage s'est clarifié : le baron recherche un village qu'il suppose être dans cette zone. Les descendants d'une ancienne dynastie égyptienne y vivraient. Ils sont certainement richissimes et disposent de droits de souveraineté en Égypte. Une fois le village découvert, tous seront grassement récompensés.
- Les gens simples ne connaissent pas la date exacte, mais ils savent qu'ils sont en 1140.

Naturellement, tous sont curieux de savoir pourquoi les investigateurs se comportent de manière si étrange depuis l'incident avec le monstre et pourquoi ils ont oublié tant de choses. Néanmoins, n'importe quelle explication leur conviendra.

Une tente vide bien engageante

Peu après minuit, lorsque tout le monde dort, ou presque, des activités se déploient en catimini dans le camp, sous un ciel sans nuages. Le baron Hauptmann et ses gardes du corps quittent leur tente. Si les investigateurs n'attendent pas déjà cette occasion, un test de *Chance* ou une réussite de *Discrétion* (avec un dé bonus) permet de suivre Hauptmann ou de fouiller sa tente vide.

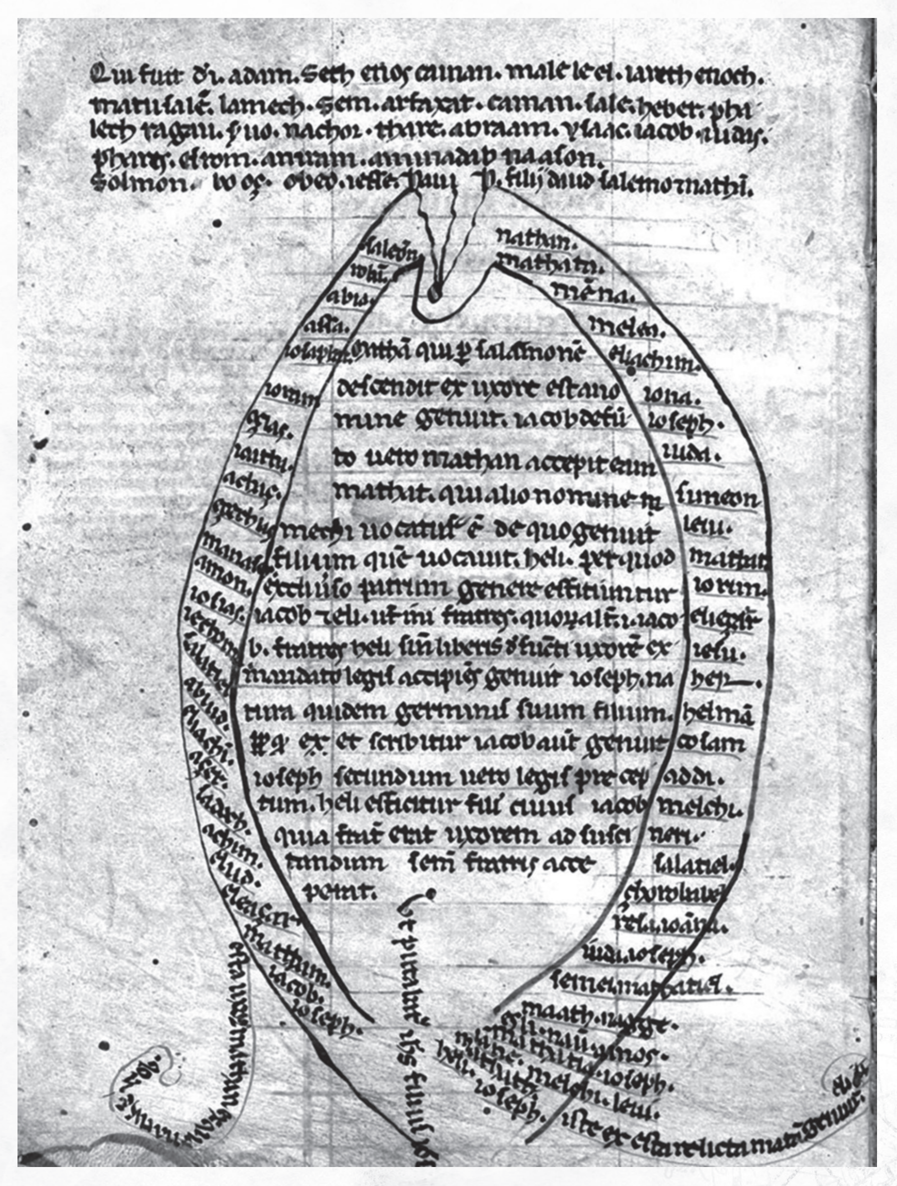
Seuls les documents de la caisse en bois présentent un intérêt dans la tente. On trouve des esquisses détaillées (en latin) de Lang-Fu pour Hauptmann, indiquant comment prendre contact à Alexandrie avec une certaine « Hypatia » qui conduit à la « bibliothèque de Celaeno », lieu recelant un savoir incommensurable. Avec *Mythe de Cthulhu*, l'un des personnages a déjà entendu parler ou lu des documents à propos de la bibliothèque et en fait part à ses compagnons.

Si l'on supprime la description de tous les ornements, il reste une méthode mathématique au moyen de laquelle un emplacement peut être déterminé à Alexandrie pour rencontrer cette Hypatia. Les investigateurs peuvent appliquer cette méthode avec un test majeur d'INT.

L'expédition nocturne de Hauptmann

La filature de Hauptmann peut se révéler également très instructive. Le baron et ses hommes recherchent tout d'abord le lieu de repos d'un blessé grave, qui est ensuite ligoté, bâillonné et emmené.

Le groupe s'éloigne à environ un kilomètre du camp et s'arrête sur une petite butte de sable pour effectuer leur rituel. L'un des adeptes pose le blessé au sol et l'autre dispose des bougies autour de lui. Hauptmann regarde le ciel et entonne une mélopée, bras levés. Si les investigateurs ont déjà assisté à la conjuration d'un vampire stellaire au **chapitre VIII**, ils savent de quoi il s'agit. Hauptmann se place ensuite à côté de l'homme allongé au sol, dépose quelques parchemins à ses pieds et attend. Un instant passe, puis un bruissement étrange se fait entendre. Le visage du baron s'illumine d'un sourire satisfait et l'air se met brusquement à scintiller. Le blessé est soulevé dans les airs, comme



Manuscrit de Lang-Fu.

par des mains invisibles… et devant lui apparaît du néant une forme composée de veines sanguinolentes (1/1D10 points de SAN). Pompé de son sang, le cadavre retombe sur le sable. La créature enveloppe Hauptmann et décolle avec lui. Cette forme effroyable disparaît quelques instants plus tard de la surface de la Terre. Comme si cela faisait partie de leur quotidien, les deux gardes du corps enterrent le cadavre et retournent au camp.



Les jours suivants

Le lendemain, Hauptmann ne réapparaît pas. Même si les investigateurs n'ont pas épié la conversation entre Lang-Fu et le baron et qu'ils ne savent rien de l'expédition nocturne, ils apprennent la nouvelle par Sallah ou une autre personne. La rumeur circule déjà ; Hauptmann s'est mis en quête des enfers avec un horrible démon. Cela s'est déjà produit une fois et il était revenu quelques jours plus tard.

Pendant la durée de l'escapade du baron, le camp ne bouge pas. Lang-Fu attend les informations de son associé et les combattants sont nerveux, désemparés face à ce monstre. Le cortège vaque à ses occupations quotidiennes en tentant de remonter le moral des guerriers.

Les investigateurs peuvent en profiter pour discuter avec les participants à l'expédition et se réintégrer dans leur « vie antérieure », se familiariser avec leur équipement et s'habituer à leur nouveau corps. Une fois que le dernier personnage y est parvenu et que plus personne ne subit de dé malus aux jets de compétences, Hauptmann revient.

Les personnages peuvent également consacrer leur temps à explorer la tente du baron, mais ils doivent faire diversion pour éloigner ses gardes du corps ; tâche assez simple pour un groupe avec plusieurs investigateurs.

À la recherche des pierres

Au petit matin, le baron Hauptmann surgit dans le camp. Il arrive du désert et se dirige droit vers sa tente, où il se met immédiatement à étudier des documents. Si les investigateurs lui ont subtilisé les calculs de Lang-Fu, il ne s'en aperçoit pas.

Une heure plus tard, tout le monde est rassemblé. Hauptmann déclare qu'il a trouvé la solution à tous leurs soucis et qu'ils doivent se mettre à la recherche… d'une pierre… mais pas n'importe laquelle : une pierre à cinq arêtes ! (Il s'agit bien sûr des pierres stellaires de Mnar.)

Ces pierres (il en existe plus d'une) maintiendront les monstres souterrains à l'écart. Malheureusement, cette créature non plus n'est pas la seule de son espèce.

Tout le camp se met donc en quête de ces pierres. Au crépuscule, après 1D4 jours de recherches, la première pierre est découverte. Les investigateurs peuvent faire chacun un test de *Chance* pour que la trouvaille vienne d'eux. Les tentatives sont définies par la valeur de CON dans l'ordre décroissant.

Il s'agit des pierres stellaires de Mnar ayant servi à l'origine pour emprisonner les chthoniens (voir la description de G'harne)

Une mission impossible à refuser

Au petit matin suivant, Hauptmann convoque Sallah et les investigateurs.

Il a décidé de leur donner une chance de gagner sa confiance et ses faveurs. Ils doivent explorer la zone et dénicher un village quelque part dans les entrailles de la chaîne de montagnes. Il leur explique qu'ils doivent prendre pacifiquement contact avec les gens

Histoire personnelle de Lang-Fu

Pendant l'attente du retour de Hauptmann, mais également à tout moment, les investigateurs ont l'occasion de découvrir des informations concernant Lang-Fu, que ce soit par un tiers ou par l'intéressé :

- Le vieux Chinois connaissait une princesse chinoise qui, en raison de sa beauté, attirait de nombreux soupirants de noble naissance ; elle les faisait cependant exécuter les uns après les autres, après leur échec au défi lancé. La chute de cette histoire qui amuse beaucoup Lang-Fu, c'est que cette princesse n'était aucunement intéressée par les hommes, mais préférait la compagnie des dames de la cour.
- Lang-Fu aime écouter les chants d'une prostituée dotée d'une voix extraordinaire. Il a même fait exécuter un brigand participant à l'expédition pour s'être comporté de manière inconvenante auprès d'elle.

Ces deux informations peuvent mettre en lumière l'opéra *Turandot* au **chapitre XVIII.**

Dangers du désert

G'harne est peut-être un lieu désert et mort, fouetté par les vents depuis des millénaires, néanmoins il abrite de nombreux dangers. Le Gardien peut utiliser le tableau suivant comme suggestions d'événements ou lancer un dé pour déterminer aléatoirement :

1 Scorpions : brusquement, après une brève pause, 1D4 scorpions noirs et venimeux grimpent sur un investigateur. Ce dernier garde son calme en réussissant un test de POU et s'en débarrasse avec un test de DEX (ce qu'un autre personnage peut aussi faire). Si l'un des jets échoue, la chance décide si le scorpion en question attaque (poison Léger, symptômes : douleurs, saignements et épuisement).

2 Vague à l'âme : brusquement, l'un des investigateurs s'effondre, il a l'impression de perdre le contrôle sur son corps puis croit voir la silhouette de Mahmut se pencher sur lui. L'instant d'après, tout redevient normal et l'investigateur est toujours dans le corps de son ancêtre. Cette rechute n'est pas sans conséquence, le personnage a besoin de quelques heures de repos et perd 1/1D4 points de SAN.

3 Provisions : lors d'une pause, les investigateurs découvrent que l'un des sacs n'était pas étanche. Les aliments sont perdus, ce qui signifie une journée de moins d'eau et de nourriture.

4 Chthonien : les investigateurs perçoivent tout d'abord le tremblement du sol avant que ne jaillisse un petit chthonien. Ses tentacules claquent, il s'apprête à attaquer. À l'aide de la pierre stellaire de Mnar, un courageux personnage peut le faire reculer ; sinon un combat s'ensuit. Quoi qu'il arrive, si personne n'a la présence d'esprit de les retenir, les chameaux paniqués s'enfuient à 1D6 kilomètres dans toutes les directions.

5 Traces du peuple : les investigateurs découvrent des traces dans le sable ; des pieds de deux personnes humaines ! Elles sont fraîches et mènent d'un côté à l'entrée d'une grotte ou au point d'eau et de l'autre à deux membres du peuple, armés de javelots, apparemment à la recherche de quelque chose à manger (réussite de *Pister* avec un dé bonus). Si les personnages sont découverts, le combat commence, mais dès que les guerriers dégénérés subissent des dégâts, ils prennent la fuite.

6 Attaque mentale : un chthonien à 18 kilomètres de là tente avec 3D6 x 5 POU de prendre le contrôle de l'esprit d'un investigateur (cela lui coûte 2 points de magie). L'investigateur a droit à un test opposé de POU pour lui résister. S'il échoue, chaque pas qui l'éloigne de la zone est difficile et il finit par tomber au sol et ne plus bouger. S'il est déplacé, une peur panique le submerge, accompagnée d'une douleur insupportable. Si le personnage concerné suspecte une influence mentale de chthonien, il peut briser le contrôle par nouveau test opposé de POU. Si un investigateur dispose d'une certaine expérience des chthoniens, un test d'*Idée* suffit à lui faire penser à une influence mentale et il va tout de suite mieux. Si le personnage prend la pierre stellaire de Mnar, le lien télépathique se brise et son état s'améliore aussitôt. En cas de malchance ou si rien de cela ne se produit, le chthonien sort du sable au bout d'un instant et s'empare de sa proie.

7 Autres animaux : une meute de 2D6 hyènes affamées sont sur les talons des investigateurs. Elles commencent par les suivre puis les attaquent ; les bêtes désespérées engagent un combat à mort.

8 Effondrement de constructions : lorsqu'ils escaladent les ruines, une partie de la construction s'effondre. Les investigateurs réussissent à se mettre à l'abri avec un test de *Sauter* ou *Esquive*, sinon ils subissent 1D6 points de dégâts.

9 Sables mouvants : le sol apparemment stable cède brusquement sous les pieds d'un personnage. Quelque chose enserre ses jambes et le tire inévitablement vers le bas. Seul une réussite extrême de FOR lui permet de s'en sortir seul. Sinon, il lui faut l'aide de ses compagnons équipés d'une corde, d'un bâton ou autre accessoire du même type (un test opposé contre TAI+CON du personnage ; une tentative toutes les 30 secondes). L'investigateur s'enfonce de plus en plus et s'il n'est pas libéré dans les deux minutes, la situation peut devenir critique (1 point de dégât pour chaque tranche de 10 secondes supplémentaire).

10 Pierre stellaire de Mnar : un investigateur découvre avec un test de *Chance* un morceau de pierre à moitié enfoui dans le sable. Le groupe dispose alors d'une pierre stellaire de Mnar de plus.

qui y vivent et lui ramener un envoyé. Pour mener cette mission à bien, il met à leur disposition Sallah et ses compétences inestimables en langues ainsi que deux chameaux, des provisions pour quatre jours et des armes s'ils n'en possèdent pas. Il leur donne ensuite la pierre stellaire de Mnar, affirmant qu'elle offre une protection contre les chthoniens.

Le baron ne répond à aucune autre question et ne leur donne pas le loisir de discuter ses ordres. L'affaire est close et il les congédie d'un geste désinvolte.

À la recherche de G'harne

Les investigateurs ont à peine le temps de se préparer à l'aventure qui les attend, car les gardes du corps de Hauptmann s'assurent que l'équipement promis leur est bien donné.

C'est ainsi que commence la recherche du village des descendants de Nophru-Ka. La suite des événements dépendra de l'imagination des personnages, mais la situation globale est la suivante : devant eux se trouve un plateau immense entouré d'une chaîne de montagnes (personne ne sait à cet instant qu'il s'agit d'un gigantesque cratère).

Les investigateurs finiront par trouver des ruines ancestrales (le Gardien peut utiliser la description de G'harne). Les ruines ne sont pas l'objectif final ; il leur faut découvrir ses habitants, dont ils ne décèlent aucune trace.

Une fouille en bonne et due forme de cette zone étendue peut durer très longtemps. Il leur faudra 1D6 jours de recherche ciblée et un test quotidien d'*Orientation* pour trouver les traces du peuple. Chaque échec allonge les recherches d'une journée, car ils tournent en rond. Entre-temps, ils peuvent se retrouver à court de provisions et d'eau, mais le groupe devrait être assez têtu pour finir par apercevoir quelques huttes ancestrales en limon, à l'origine égyptienne évidente.

Les huttes

Une fouille des huttes révèle qu'elles ont été abandonnées depuis longtemps, mais l'une d'entre elles dispose d'une ouverture dans le sol, débouchant sur un passage souterrain. Des traces presque fraîches indiquent qu'ils pourraient être sur la bonne piste.

Les investigateurs peuvent retrouver le peuple en se creusant un peu les méninges. Dans ce paysage désertique, une source d'eau est un prérequis

pour survivre (*Idée*). S'ils laissent les chameaux libres d'aller où bon leur semble, ils les y mèneront. Autre possibilité, escalader (test de *Grimper*) les ruines pour apprécier la vue d'ensemble sur la région. Avec un peu de chance, le personnage distinguera au loin une nuée d'oiseaux, signe de la présence d'un point d'eau. Enfin, ils peuvent pister les animaux pour découvrir où ils vont se désaltérer.
De nombreux dangers les guettent, mais il est primordial que Sallah ne meure pas ! Il n'est donc pas la cible des attaques et autres !

D'une manière ou d'une autre, les investigateurs devraient atteindre le point d'eau. Il s'agit d'une grande mare, vraisemblablement alimentée par une source souterraine, et dont l'eau brune et saumâtre contribue au développement de la faune et de la flore locale. Autour de la mare, tout est étonnamment vert ; de l'herbe et de petits buissons parsèment les bords. D'innombrables animaux étanchent leur soif et une nuée d'oiseaux tournoie en quête de nourriture. Les humains également ont besoin de boire, ce qu'il est facile de constater aux indices sans confusion possible (des brocs cassés et du tissu). Une large piste s'éloigne de l'eau et conduit à l'entrée lugubre du monde souterrain de G'harne.

Vers les entrailles de la Terre

2D6 hyènes

	Jets	Moyenne
FOR	(2D6) x5	35
CON	(3D6) x5	50
TAI	(1D6+2) x5	25
POU	(1D6+6) x5	45
DEX	(2D6+6) x5	65

Points de vie moyens : 7
Impact moyen : -2
Carrure moyenne : -2
Mouvement : 14

Combat
Attaques par tour : 1
Options de combat rapproché : Les hyènes mordent, donnent des coups de patte et déchiquettent.
• Esquive : 32 % (16/6)
• Combat rapproché 50 % (25/10)
1D6 – 2 points de dégâts (en moyenne)

Protection :
1 point (fourrure)

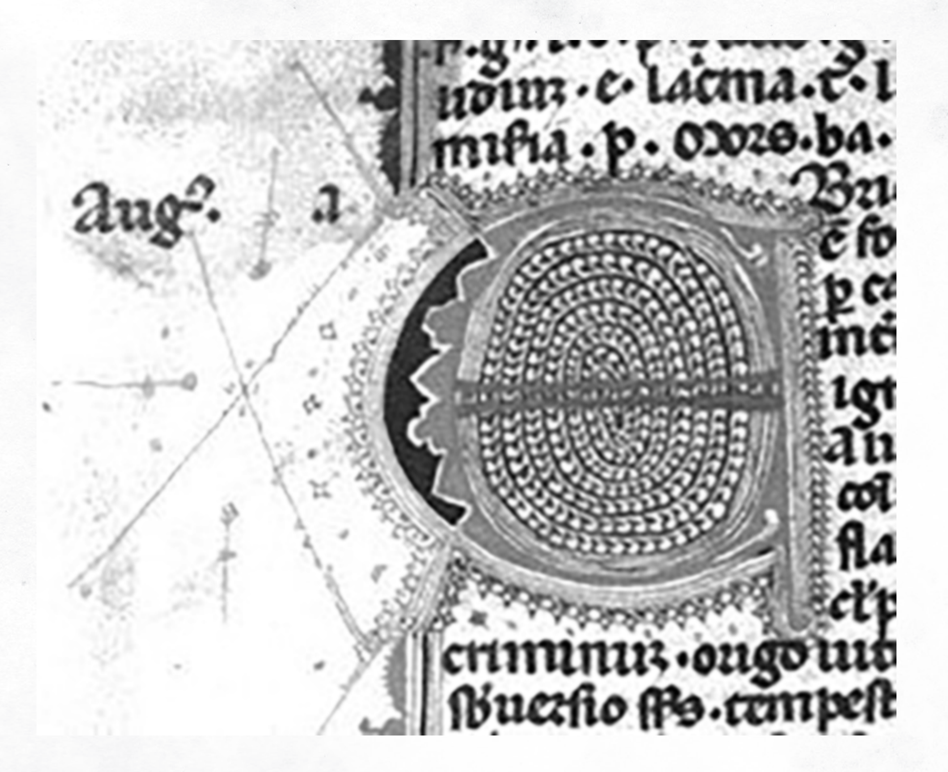
Compétences :

Écouter	70 % (35/14)
Identifier un animal affaibli	80 % (40/16)
Pister	70 % (35/14)



Peu importe si les investigateurs ont trouvé l'ouverture dans la hutte ou l'entrée près de la source, les pistes conduisent toutes vers les profondeurs. Si les personnages les suivent, ils découvrent le monde souterrain de G'harne. Sous le sol du désert se déploie un réseau infini de tunnels circulaires, puants et peu appréciés des claustrophobes, creusés par le corps innommable des puissants chthoniens. À proximité de l'entrée de la grotte se trouvent plusieurs torches. À l'intérieur, un test de *Pister* est nécessaire pour ne pas perdre de vue les traces dans ce labyrinthe. Sinon, seul un test d'*Orientation* évite que les personnages ne se perdent dans ce dédale. Si cela se produit, ils retrouveront les traces du peuple avec un test de *Chance*. Dans le cas contraire, ils perdent 1D6 heures et doivent reprendre leurs recherches depuis l'entrée de la grotte. Il existe en outre 10 % de chance de croiser la route d'un petit chthonien se mouvant dans les passages, et qui se fâche dans l'éventualité d'une rencontre avec des intrus dans son royaume. Il ne leur reste alors plus qu'à utiliser la pierre stellaire de Mnar, combattre ou fuir.
Si le groupe réussit à suivre les traces humaines, elles les conduisent toujours plus loin, jusqu'à arriver enfin à une structure de tunnels façonnée, à cinq côtés. Les passages sont bien plus droits, mais leur origine n'est pas humaine ; elle est si ancienne que cela en fait froid dans le dos (0/1D4 points de SAN). Les investigateurs découvrent ici des fresques murales (description de G'harne) qui leur apprendront l'histoire de la ville du désert dans les temps anciens. Ils trouveront également un récipient contenant une demi-douzaine de perles magnifiques (ce sont en fait des œufs de chthonien, et en cas de vol, c'est l'assurance de rencontrer un représentant courroucé de l'espèce).

Deux silhouettes dépenaillées
Le monde étrange de G'harne n'est pas l'objectif de la mission ; ce sont les descendants de Nophru-Ka. Les investigateurs savent qu'ils se trouvent sur la bonne voie lorsqu'ils rencontrent deux membres de ce peuple, s'ils ne remarquent pas leur approche avant (*Écouter*).
Les deux silhouettes qui titubent dans les sombres passages sont, dès le premier regard, bien loin de la fière descendance imaginée du puissant prêtre de l'Égypte ancienne. Bien au contraire, le mot « dégénéré » leur convient mieux. Ils sont voûtés, recouverts de simples haillons et d'immondices, d'où émane une puanteur insupportable. Leur peau est étonnamment blafarde et leurs grands yeux qui clignent de douleur à la lueur de la torche prouvent qu'ils passent la plus grande partie de leur temps sous terre.



Descendants dégénérés de Nophru-Ka

35 ans

FOR	55
DEX	55
POU	45
CON	50
APP	40
ÉDU	25
TAI	50
INT	30

Points de vie : 10
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 9
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 9

Combat
- Esquive 40 % (20/8)
- Combat rapproché
  (corps à corps) 25 % (12/5)
  1D3 points de dégâts
  (lances) 40 % (20/8)
  Lance 1D8 points de dégâts
- Combat à distance
  Lancer 40 % (20/8)
  Lance 1D8 points de dégâts

Compétences

Discrétion	40 % (20/8)
Écouter	40 % (20/8)
Orientation	50 % (25/10)
Trouver Objet Caché	30 % (15/6)

Langues
Égyptien ancien (base) 25 % (12/5)

Ils n'ont cependant pas le loisir de les observer très longtemps. Les deux se mettent à grogner quelque chose d'incompréhensible, saisissent leurs javelots primitifs et attaquent les personnages !
Le combat ne dure pas ; dès que l'un des deux prend au moins trois points de dégâts, ils prennent la fuite. Le dédale de tunnels leur est familier et ils ne portent rien de lourd ; ils se déplacent donc bien plus vite que les investigateurs. Si ces derniers veulent poursuivre les fuyards, ils doivent courir à leur vitesse maximale. Dans le cas contraire, ils les perdent rapidement de vue, mais peuvent les retrouver dans leur camp avec des jets sous *Écouter* ou *Pister*.
Si les investigateurs ne parviennent pas à les suivre, perdent leurs traces ou les tuent tous les deux pendant le combat, il ne leur reste plus qu'à continuer d'errer dans ce labyrinthe. Étant à proximité du camp, il faudrait que la chance les quitte complètement pour ne pas les trouver et marcher droit sur les tentacules affamés d'un petit chthonien.

Le « village »
Plutôt qu'un village, les investigateurs découvrent une zone qui mérite à peine la dénomination de camp. C'est une cavité un peu plus vaste que le reste, faiblement éclairée par quelques ouvertures en hauteur, et contenant environ 200 personnes. Un grand nombre d'entre elles sont difformes, avec des membres atrophiés, des crânes déformés, et autres signes de siècles d'inceste. Comme les animaux, ils rampent au sol, nus ou en haillons. Leur comportement peut au mieux être qualifié de bestial ; ils sont entourés d'immondices et au beau milieu de ce spectacle, des enfants malades jouent. La plupart des corps sont squelettiques. Apparemment, les champignons qui poussent sur les parois des cavernes sont la source principale de leur alimentation. Il est difficile de distinguer des zones qui pourraient servir à la sphère privée ; hommes et femmes copulent tout simplement au milieu de leurs congénères.
Des siècles de consanguinité, une vie dans l'obscurité et des conditions effroyables ont eu raison de la descendance de Nophru-Ka ; la plupart est physiquement et/ou mentalement sous-développée. La mortalité infantile est élevée et les maladies, la malnutrition et les offrandes humaines ne sont pas favorables à leur espérance de vie. Seul le taux élevé de reproduction assure la survivance du peuple.
La langue que les investigateurs peuvent entendre fait penser à de l'égyptien ancien, ce que Sallah peut confirmer. Néanmoins, ce peuple en parle une forme plutôt simplifiée. Les conversations sont rarement plus que des grognements. Si les personnages observent la scène avec attention, ils peuvent distinguer, blottis parmi les autres, ceux qu'ils ont poursuivis. Un dégénéré plus grand et plus droit que les autres traverse ses congénères ; c'est Shud, le chef de tribu. Ses proportions sont normales, il se tient debout et peut avoir dans les 25 ans. Physiquement, il est mieux développé que la plupart des membres de son peuple et mentalement bien au-dessus de la moyenne de ses congénères… ce qui n'est pas prometteur pour autant.
Il jette un rapide coup d'œil sur les blessés, fait descendre un homme d'une femme qu'il était en train de chevaucher et fait quelques gestes autoritaires. Deux bonnes dizaines d'hommes se lèvent et se munissent de leurs javelots. Il est clair que ces silhouettes armées ont l'intention d'attaquer.
Si les investigateurs n'en viennent pas à cette conclusion, Sallah lance le signal de la retraite. La mission a été remplie, le peuple a été découvert et toute action héroïque serait pur suicide. De plus, il est peu probable qu'ils puissent parlementer raisonnablement.
Le retour leur prend 1D2+1 jours.

Retour au camp
Si les investigateurs ont marqué leur chemin, le retour au camp ne pose aucun problème ; sinon, il leur faut réussir leurs jets d'*Orientation* ou de *Chance*.

De retour à la caravane, les personnages sont aussitôt amenés auprès du baron Hauptmann. Le Chinois est également présent, mais reste en retrait et ne prononce pas un mot. Hauptmann aussi reste silencieux ; il écoute avec attention leur récit et ne les interrompt que rarement. Il ne laisse rien transparaître, mais un peu de *Connaissance des hommes* permet de déceler sa déception monumentale. Il s'attendait probablement à autre chose et s'était imaginé la rencontre autrement. À la fin de la narration, le baron demande certaines précisions avant de remercier sèchement les investigateurs. Il leur indique qu'ils ont gagné sa confiance, puis congédie tout le monde, sauf Lang-Fu.
Naturellement, Hauptmann est extrêmement déçu de la description du peuple dégénéré et hostile ; il s'attendait à une sorte de culture développée et noble. Quelle doit être la suite des événements ? Comment réaliser la prophétie à présent ? Le baron et Lang-Fu débattent plusieurs heures avant de trouver l'idée salvatrice.

L'enlèvement

En début de soirée, les investigateurs sont de nouveau appelés auprès de Hauptmann. Ce dernier leur déclare qu'il a une nouvelle mission de la plus haute importance pour eux. Ils doivent enlever le chef du peuple dégénéré et lui amener. Peu importe les moyens employés, mais une méthode pacifique serait préférable. En aucun cas le chef ne doit être blessé gravement ; les autres sont accessoires.
Cette fois, les investigateurs sont, non seulement, accompagnés de Sallah, mais aussi d'une dizaine de mercenaires.
S'ils ne se sont pas fait mal voir jusqu'ici (en se faisant prendre à fouiller la tente de Hauptmann par exemple), l'un d'entre eux se voit confier le commandement de l'opération. Sinon, l'un des gardes du corps du baron accompagne le groupe et cette charge lui incombe.
Les investigateurs reçoivent tout l'équipement qui leur semble utile et le groupe peut même emporter la pierre stellaire de Mnar (en plus de celles découvertes en chemin)
Même s'ils tentent de discuter avec le baron, c'est peine perdue. Ils sont les seuls qu'il peut envoyer ; ils connaissent le chemin et ont déjà vu le camp et le chef du peuple. Le scélérat ne les informe bien sûr pas de l'origine de leur mission et ne dévoile aux investigateurs que le strict minimum, afin de la mener à bien.

Pierres stellaires de Mnar supplémentaires

Les investigateurs sont entrés dans le cratère avec la première pierre stellaire de Mnar trouvée dans le désert, mais ils ont pu en dénicher d'autres sur la route. Les hommes restés au camp ne se sont pas non plus tourné les pouces en attendant et ont poursuivi leurs recherches dans un rayon d'une journée de marche autour du camp. Jusqu'ici, 1D6+1 pierres sont en possession de la caravane. Hauptmann et Lang-Fu en ont pris chacun une et le groupe dispose librement de celles qui restent.



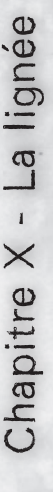
Résolutions possibles
Il est difficile de prévoir la manière dont le groupe va enlever le chef. Voici quelques possibilités :

- Champ de bataille : attaque ouverte sur les dégénérés avec la force de frappe du XIIe siècle (pluie de flèches puis épées) contre des javelots en bois de l'âge de pierre. Bain de sang, sans se soucier des pertes, jusqu'à ce que le chef du peuple se rende ou soit constitué prisonnier.
- Guerre éclair : variante plus subtile que le champ de bataille. Entrée dans le camp après avoir déterminé au préalable où se trouve le chef. Peut être associée à une manœuvre de diversion.
- Embuscade : observation du village en attendant une occasion de maîtriser le chef lorsqu'il se retrouve seul.
- Démonstration de force : entrée en fanfare avec étalage de la force de frappe bien supérieure pour intimider les primitifs. Combat défensif uniquement en exigeant la reconnaissance de la nouvelle hiérarchie dans cette prise de pouvoir.
- « Nous venons en paix » : entrée en soulignant la volonté d'apporter paix et prospérité au peuple primitif. Les perles ou autres « trésors » sont ici les bienvenus. Si l'un des investigateurs a de la chance, l'une des personnes qui accompagnent le groupe lui raconte l'histoire du roi Baudouin I qui attira les habitants d'Assur en leur faisant de généreux cadeaux, pour ensuite les massacrer sans remords. Peut-être pourrait-on procéder de la même manière ?

Pour que le Gardien puisse s'adapter aux idées des joueurs, tant qu'elles ne sont pas trop aberrantes, il n'y a pas de cartes de la caverne et du dédale de tunnels. Il pourra ainsi placer au besoin des entrées et sorties en fonction des plans des joueurs. L'enlèvement doit être palpitant, mais la réussite assurée.

De retour à G'harne
Si les investigateurs ont repéré le chemin jusqu'à l'entrée de la grotte et dans le dédale souterrain, il leur suffit d'une journée de voyage et d'une réussite avec un dé bonus en *Orientation* pour y retourner et éviter tous les dangers en route. Dans le cas contraire, il leur faut une journée de plus et un test de *Chance* pour ne pas être confronté aux Dangers du désert (voir le tableau).
Lors de la mise en place de l'enlèvement, le Gardien peut faire intervenir autant de complications qu'il le souhaite. Il doit cependant tenir compte du fait que les dégénérés ne sont pas des combattants expérimentés, mais des chasseurs passables tout au plus. Les descendants de Nophru-Ka ne sont pas intrinsèquement hostiles et ils comprennent rapidement la chance que leur offre la présence de ces étrangers : tant qu'ils seront là, les chthoniens changeront certainement de cible et les laisseront tranquilles !





Petit chthonien

FOR	120
DEX	60
POU	55
CON	150
APP	0
ÉDU	0
TAI	100
INT	75

Points de vie : 25
Impact : +2D6
Carrure : +3
Mouvement : 6/1 en creusant
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 11

Combat
Attaques par tour : 1D8. Il ne peut utiliser son attaque d'écrasement qu'une fois par tour.
Options de combat rapproché
Il n'est vraiment pas recommandé de s'approcher de ces créatures. Sans prévenir, elles décochent un coup de tentacule ou vous écrasent sous leur corps vermiforme.

Saisir et saigner (manœuvre) : Un tentacule de chthonien inflige des dégâts égaux à la moitié de son impact (arrondi au nombre de dés inférieur). S'il atteint sa cible, il se fixe alors à elle, se fraye un chemin à l'intérieur de son corps et commence à sucer son sang et à absorber ses fluides vitaux, lui retirant ainsi 3D10 points de CON par tour. Dès que la victime n'a plus de points dans cette caractéristique, elle meurt. La CON ainsi perdue ne peut jamais être récupérée. Lorsqu'un de ses tentacules est occupé à dévorer un personnage, il ne peut plus saigner d'autres victimes, mais il peut toujours servir à rendre les coups, en maniant l'investigateur comme un gourdin de fortune.
Un tentacule ayant saisi une proie continue à la saigner chaque tour. Chaque tentacule est capable d'attaquer un adversaire différent, à moins qu'ils ne se concentrent tous sur le même.
Écraser : S'il le désire, un chthonien peut écraser ses adversaires de tout son poids. Dans le même temps, les tentacules maintiennent leurs victimes, tout en leur pompant le sang. Le monstre commence par se redresser, avant de s'abattre lourdement sur ses ennemis. La zone d'impact est à peu près circulaire et son rayon est égal au centième de la TAI du chthonien. Un investigateur se trouvant dans cette zone doit réussir un test de DEX, d'Esquive ou de Sauter pour ne pas encaisser des dégâts équivalant à l'impact normal de la créature.

- Esquive 30 % (15/6)
- Combat rapproché 75 % (37/15)
  Tentacule 1D6 points de dégâts
  Saisir et saigner (manœuvre)
  1D6 points de dégâts + succion du sang (capture par un tentacule)
  Écraser 80 % (40/16)
  2D6 points de dégâts (poids, groupe de tentacules)

Protection
2 points de graisse et de muscles ; régénère 2 PV par tour.

Pouvoirs distinctifs
Contrôle télépathique (cf. Point 6 encart Dangers du désert p.79 ou *Manuel du gardien* p. 289)

Perte de Santé Mentale
Voir un petit chthonien peut faire perdre 1/1D10 SAN.

Chthonien adulte

FOR	225
DEX	35
POU	85
CON	215
APP	0
ÉDU	0
TAI	300
INT	135

Points de vie : 51
Impact : +6D6
Carrure : +7
Mouvement : 6/1 en creusant
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 17

Combat
Attaques par tour : 1D8. Il ne peut utiliser son attaque d'écrasement qu'une fois par tour.
Options de combat rapproché
Il n'est vraiment pas recommandé de s'approcher de ces créatures. Sans prévenir, elles décochent un coup de tentacule ou vous écrasent sous leur corps vermiforme.
Saisir et saigner (manœuvre) : Un tentacule de chthonien inflige des dégâts égaux à la moitié de son impact (arrondi au nombre de dés inférieur). S'il atteint sa cible, il se fixe alors à elle, se fraye un chemin à l'intérieur de son corps et commence à sucer son sang et à absorber ses fluides vitaux, lui retirant ainsi 3D10 points de CON par tour. Dès que la victime n'a plus de points dans cette caractéristique, elle meurt. La CON ainsi perdue ne peut jamais être récupérée. Lorsqu'un de ses tentacules est occupé à dévorer un personnage, il ne peut plus saigner d'autres victimes, mais il peut toujours servir à rendre les coups, en maniant l'investigateur comme un gourdin de fortune. Un tentacule ayant saisi une proie continue à la saigner chaque tour. Chaque tentacule est capable d'attaquer un adversaire différent, à moins qu'ils ne se concentrent tous sur le même.
Écraser : S'il le désire, un chthonien peut écraser ses adversaires de tout son poids. Dans le même temps, les tentacules maintiennent leurs victimes, tout en leur pompant le sang. Le monstre commence par se redresser, avant de s'abattre lourdement sur ses ennemis. La zone d'impact est à peu près circulaire et son rayon est égal au centième de la TAI du chthonien. Un investigateur se trouvant dans cette zone doit réussir un test de DEX, d'*Esquive* ou de *Sauter* pour ne pas encaisser des dégâts équivalant à l'impact normal de la créature.

- Esquive 18 % (9/3)
- Combat rapproché 75 % (37/15)
  Tentacule 3D6 points de dégâts
  Saisir et saigner (manœuvre)
  3D6 points de dégâts + succion du sang (capture par un tentacule)
  Écraser 80 % (40/16)
  6D6 points de dégâts (poids, groupe de tentacules)

Protection
5 points de graisse et de muscles ; régénère 5 PV par tour tant qu'il est en vie.
Pouvoirs distinctifs
Contrôle télépathique (cf. Point 6 encart Dangers du désert p.79 ou *manuel du gardien* p. 289)
Tremblement de terre :
Tous les chthoniens adultes sont capables de provoquer des séismes. L'amplitude d'un tel tremblement de terre, mesurée sur l'échelle de Richter, est égale à la somme des POU des monstres qui le provoquent, divisée par 100. Elle correspond à ce qui est ressenti dans un rayon de 50 mètres autour de l'épicentre. Elle est réduite de 1 degré par tranche de 50 mètres, au fur et à mesure que l'on s'éloigne du point d'origine. Les chthoniens peuvent aussi décider de limiter l'amplitude d'un séisme au niveau de son épicentre, afin d'accroître l'aire d'effet de celui-ci ou d'amplifier le rayon d'action par des multiples de 50 mètres.
La moitié au moins des chthoniens participant à une action de ce type doit se trouver sous l'épicentre du tremblement de terre. Cela coûte à chacun un nombre de points de magie égal à l'amplitude du séisme sur l'échelle de Richter. Depuis que l'humanité les mesure, aucun séisme n'a dépassé le degré 9, mais des indices géologiques montrent que la Terre en a déjà connu des plus puissants.

Perte de Santé Mentale
Voir un chthonien adulte peut faire perdre 1D3/1D20 SAN.

Entretien avec le chef

En fonction du déroulement de l'enlèvement, il est possible de discuter par l'intermédiaire de Sallah avec le fier Shud, dans la caverne ou sur le trajet vers le camp.
Shud parle une forme primitive de l'égyptien ancien, et il est clair après quelques phrases que ce peuple est retranché depuis des siècles dans le désert inhospitalier de G'harne. Depuis la fuite originelle, ils tentent de survivre en tant qu'individus et en tant que peuple. Tout ce qui est étranger leur inspire la crainte. Les légendes du peuple parlent encore de leur ancêtre, Nophru-Ka, qui amena ici les enfants du ver (c'est ainsi que Shud désigne son peuple). Il explique que ce nom rend hommage à leur dieu et protecteur. Ils ne constituent que des grains de poussière sur la peau du ver du monde Shudde-M'ell, qui vit dans le sable sous leurs pieds avec ses enfants titanesques. Ils vivent grâce à la miséricorde de leur dieu et lorsqu'ils lui offrent une vie, ils deviennent un grain de sable du désert qui sert, pour l'éternité, de maison à leur dieu.
Si quelqu'un demande des précisions sur ce point, Shud explique sans détour que les membres de son peuple se font parfois dévorer par la progéniture de Shudde-M'ell. Les victimes sont bien sûr ceux qui sont incapables de s'alimenter seuls et ces pertes ne se produisent pas très souvent.
Pour être plus proche de leur dieu, son peuple a quitté depuis plusieurs générations les huttes nichées dans les ruines du désert, et s'est établi dans le complexe étendu de cavernes souterraines. Ils vivent de champignons, de petits animaux et de charognes, et du peu que leur prodigue le désert. Ils vont chercher à boire dans les points d'eau en surface.

Le final sanguinaire

De retour au camp, Hauptmann fait immédiatement appeler le prisonnier. Il veut connaître son histoire et celle de son peuple dans les moindres détails et demande aux investigateurs ce qu'ils ont appris. Il les remercie et les congédie ensuite pour s'entretenir seul avec Shud. Sallah reste dans la tente pour l'assister.

Interrogatoire du chef

Si les investigateurs n'ont pas brusquement perdu tout intérêt pour Shud, ils peuvent bien entendu demander à Sallah comment s'est passé son entretien avec Hauptmann. Ils peuvent aussi rester à proximité de la tente pour *Écouter*, sachant que l'entrée est bloquée par les deux gardes du corps. La conversation est menée en français. Le baron pose de nombreuses questions concernant le peuple, ses habitudes et son passé. Même sans maîtriser la langue, on peut sentir que le baron met son hôte sous pression et le bombarde de questions. Le nom de Nophru-Ka revient souvent. Shud semble être dépassé intellectuellement et Hauptmann parle de plus en plus fort en répétant inlassablement les mêmes questions.
À la fin, Hauptmann fait emmener Shud par ses gardes du corps et le fait enfermer et surveiller. Il discute ensuite avec Lang-Fu, mais à voix si basse qu'il est impossible de les entendre de l'extérieur.



Représentation transfigurative du Moyen-Âge tardif de la « délivrance ».

Shud
35 ans

FOR	70
DEX	60
POU	55
CON	70
APP	50
ÉDU	35
TAI	70
INT	40

Points de vie : 14
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 8
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 11

Combat
- Esquive 50 % (25/10)
- Combat rapproché
  (corps à corps) 25 % (12/5)
  1D3 +1D4 points de dégâts
  (lances) 60 % (30/12)
  Lance 1D8 +1D4 points de dégâts
- Combat à distance
  Lancer 60 % (30/12)
  Lance 1D8 +1D4/2 points de dégâts

Compétences
Discrétion 20 % (10/4)
Écouter 40 % (20/8)
Orientation 50 % (25/10)
Trouver Objet Caché 40 % (20/8)

Langues
Égyptien ancien (base) 35 % (17/7)

Le rituel
Le nouveau plan des sorciers est aussi simple que génial : Hauptmann a décidé de se transférer dans le corps de Shud au moyen du *Transfert d'esprit* pour prendre la direction du peuple. Il pourra ainsi l'amener dans une région plus hospitalière et obtenir une nouvelle génération. Le plan visant à obtenir une domination quelque part avec le descendant actuel de Nophru-Ka a lamentablement échoué, mais qu'en serait-il s'il l'on pouvait rendre la magnificence à son héritage par un élevage ciblé ?
Hauptmann et Lang-Fu ont encore besoin des mercenaires pour la suite et par conséquent de la caravane au complet. Pour motiver la poursuite de l'expédition, il leur faut instiller un soupçon de vérité dans leur explication.
À cette fin, les deux magiciens mettent en scène une dispute le matin suivant et ne se parlent plus de la journée.
Hauptmann et ses gardes du corps s'adonnent manifestement à des préparatifs pour un rituel. Des piquets sont plantés dans le sol, des cordes sont préparées, des récipients et outils sont mis en place. Ils entrent et sortent sans cesse de la tente, ce qui donne aux investigateurs curieux le loisir de jeter un œil à l'intérieur.
Lang-Fu ne s'implique à aucun moment dans ces préparatifs. On peut penser qu'un conflit a éclaté entre les deux hommes et que Hauptmann veut prendre le dessus grâce à son rituel. Si quelqu'un « met Lang-Fu au courant » de ses soupçons, ce dernier ne laisse rien paraître, mais rirait volontiers aux éclats. Il écoute avec patience toutes les propositions, confirme leurs conclusions d'un hochement de tête et accepte de perturber le rituel le soir venu, au moment décisif. Lang-Fu explique le plus sérieusement du monde que Hauptmann est très puissant et dangereux, et qu'il faut attendre la fin du rituel pour le maîtriser, car il sera faible et désorienté.
Au coucher du soleil, Shud est sorti de sa prison, emmené dans la tente du baron, placé au sol et ligoté aux piquets. Hauptmann et ses gardes du corps se placent autour de lui et commencent le rituel. Ils entonnent une mélopée dans une langue inconnue, tout en effectuant des gestes apparemment désordonnés. À l'aide de poignards, ils dessinent des symboles sur la peau de Shud.
Si les investigateurs s'attendaient à un final tonitruant, ils seront déçus : Hauptmann s'effondre brusquement pendant que Shud se redresse en poussant un cri. Tout est terminé.

L'âme de Hauptmann se trouve à présent dans le corps de Shud et inversement.
Si les investigateurs sont restés passifs jusque-là, Lang-Fu accourt avec quelques mercenaires. Les gardes du corps, qui n'ont pas été mis dans la confidence et qui allaient s'occuper du « baron Hauptmann » sont écartés. Lang-Fu détache les liens de Shud et échange quelques mots avec lui. Ce dernier se lève en titubant et quitte la tente, soutenu par deux mercenaires et suivi par Lang-Fu et ses autres accompagnateurs.
Il est possible que les personnages n'aient pas attendu si longtemps. Que ce soit poussés par Lang-Fu, par pur hasard ou autre, s'ils décident de perturber le rituel, l'attaque doit se produire après le commencement. Le baron Hauptmann termine son transfert et s'effondre, mais ses gardes du corps le défendent avec les poignards utilisés pour le rituel. Les investigateurs feraient mieux d'être armés et en supériorité numérique. Après 1D3 tours de combat, Lang-Fu et ses mercenaires entrent en trombes dans la tente et mettent un terme à l'action ; « Shud » est libéré et sort de la tente.

Le dernier combat de Hauptmann

Le corps du baron, jusqu'ici délaissé, se relève soudain. Il se met sur ses pieds en titubant et regarde autour de lui, désorienté. Il saisit l'un des poignards laissés au sol et s'enfuit en courant. Les gardes du corps sont étonnés, mais n'ont jamais été payés pour réfléchir et se lancent à sa poursuite. Ils échangent au préalable les poignards contre leurs épées.
Si les investigateurs se trouvent dans la tente à ce moment, « Hauptmann » les attaque, sinon, il le fait dehors. Toujours est-il que les personnages sont confrontés à un « baron » hurlant comme un possédé, et sur ses talons, ses gardes du corps brandissant leurs épées.
« Hauptmann » rugit quelque chose en égyptien ancien (que Sallah peut traduire plus tard comme « Shudde-M'ell, sauve-moi ! »). Dès que le combat commence, Lang-Fu crie quelque chose qui ressemble à « Tuez le traître ! » ; un combat à mort devrait s'ensuivre.
L'un des gardes du corps porte une attaque sur Lang-Fu, bloquée par son manteau. Avec un test de *Trouver Objet Caché*, l'un des investigateurs remarque sa nature étrange et son effet de protection. Le Chinois se replie ensuite derrière ses mercenaires et les gardes du corps s'en prennent aux investigateurs.
Si les personnages sont dépassés par les événements, Lang-Fu ordonne à deux archers de mettre un terme à l'action des gardes du corps ; il n'y a plus qu'à s'occuper du « baron ».
À la fin, Hauptmann est en bonne santé dans le corps de Shud, Shud est étendu au sol, mort, dans le corps de Hauptmann et Lang-Fu est maître de la situation.

Dans le désert

Les investigateurs n'ont pas le temps de se reposer sur leurs lauriers. À peine « Hauptmann » est-il mort que la situation devient houleuse dans le camp. Ils ont tout de même tué le chef de l'expédition, et toute explication ou argumentation est vaine. Lang-Fu fait un signe aux personnages et leur murmure avec sollicitude : « Il va falloir un peu de temps avant que tous comprennent que le baron Hauptmann était un traître. Plus longtemps qu'il n'en faut pour assassiner ses meurtriers. Il est certainement dans votre intérêt de disparaître rapidement. Prenez ce dont vous avez besoin et partez au plus vite. »
Le Chinois veut ainsi se débarrasser élégamment des investigateurs. Il ne croit pas un instant qu'ils survivront dans le désert. Il leur donne même en signe de reconnaissance un petit sac de pierres précieuses (« pour vos efforts »).

Dernières paroles

Le camp est en émoi, personne ne comprend vraiment ce qui s'est passé et les conséquences que cela peut avoir. Les investigateurs peuvent préparer leur départ ou en décider autrement, se disant qu'ils n'ont aucune chance de s'en sortir seuls dans cette région inhospitalière. Dans tous les cas, ils croisent la route de Sallah qui ne les évite pas. Ils se mettent à ressentir de fortes nausées, à avoir des trous de mémoire et la sensation de perdre le contrôle de leur corps. C'est le signe que le voyage de leur âme touche à sa fin.



La suite

Une fois que les âmes des investigateurs ont quitté le corps de leurs ancêtres, les âmes refoulées remontent à la surface. Ils ne se souviennent d'aucun événement depuis l'attaque du chthonien et évitent ainsi de se faire lyncher par les adeptes inconditionnels du baron. Lang-Fu a lui-même déclaré que cet épisode était un cas typique de possession et fait du baron un martyr. Il indique à tous qu'ils sont arrivés à un accord avec le chef du peuple primitif et qu'ils doivent se rendre à G'harne aussi rapidement que possible.

La suite de l'expédition est connue ; les descendants de Nophru-Ka atteignent la mer Méditerranée et se reproduisent génération après génération, sous la surveillance du baron Hauptmann.

L'engeance des participants à l'expédition a hérité de la mémoire de ces événements. Elle dort jusqu'au jour où elle sera ravivée par un catalyseur. Cela vaut pour les ancêtres des investigateurs et jusqu'à un certain point pour ceux qui ont perdu la vie au cours de l'aventure. Certaines prostituées étaient tombées enceintes...

Dans le présent : un nouveau matin à Alexandrie

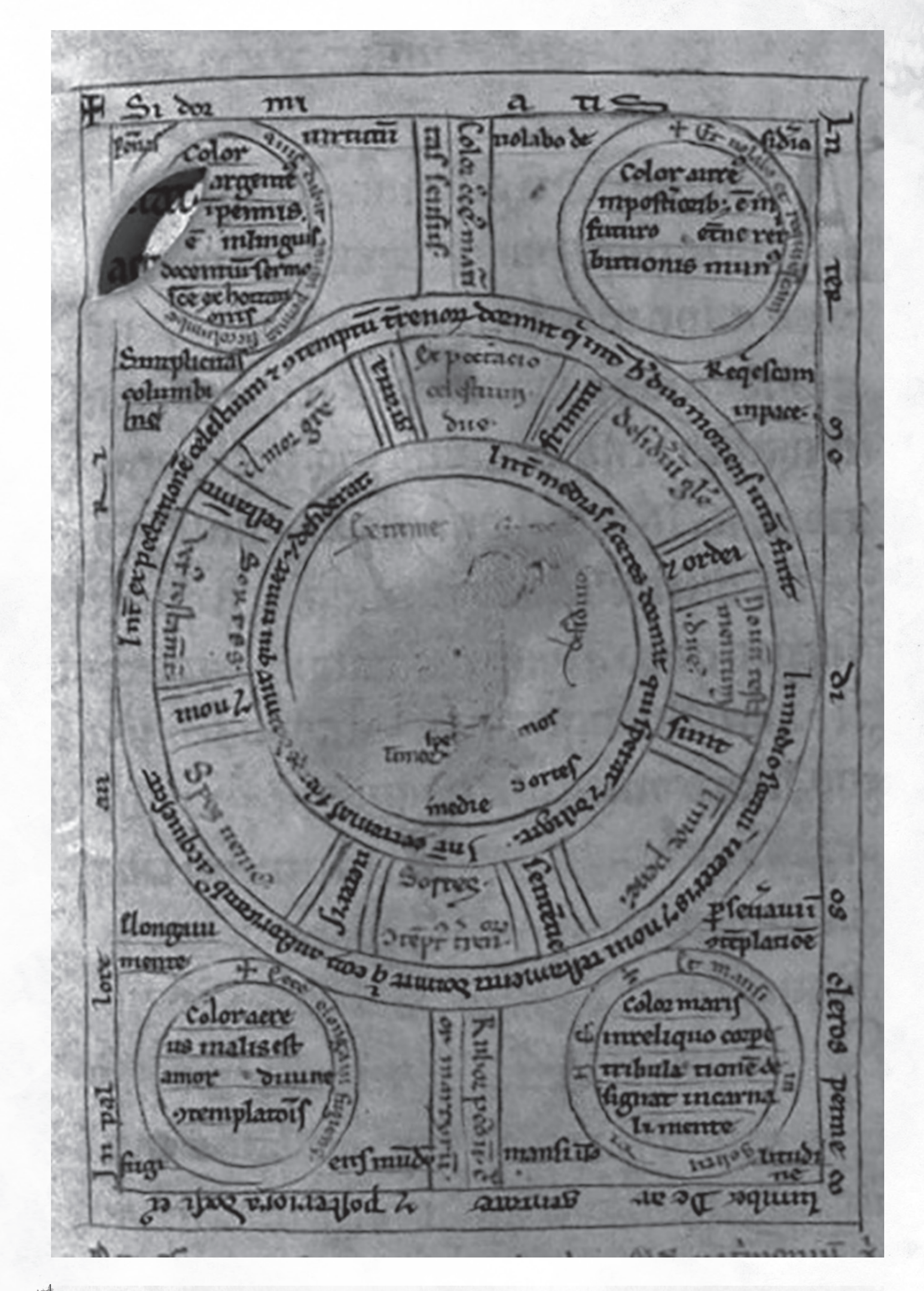
Le réveil des investigateurs ressemble à une gueule de bois ; ils reviennent péniblement à eux, ont des difficultés à s'orienter, à parler et à conserver leur équilibre. Où sont-ils ? Qui sont-ils ? Quand sont-ils ?

Peu à peu, les pièces du puzzle s'emboîtent. Les nausées cessent, les souvenirs se remettent en ordre et un coup d'œil autour d'eux et sur leurs compagnons leur indique qu'ils sont de nouveau dans leur corps, à Alexandrie, dans les années 1920. L'environnement leur semble étrangement familier, mais il leur faut un instant pour réaliser qu'ils se trouvent dans l'arrière-boutique de Mahmut. Des couvertures ont été étendues au sol et la table ainsi que les chaises ont été rangées. Mahmut a essayé d'installer les investigateurs aussi confortablement que possible et s'est bien occupé d'eux pendant ces quelques heures. Heures ? Oui, le voyage n'a pas duré très longtemps.

Le Gardien rassemble à ce moment les feuilles de personnages du Moyen-Âge et redonne aux joueurs leurs feuilles habituelles. Les blessures (voire la mort de l'un des investigateurs au Moyen-Âge) n'ont aucune influence sur le présent, ce qui n'est pas le cas des pertes de Santé mentale. Les joueurs peuvent essayer d'améliorer toutes les compétences qui ont été cochées sur l'autre feuille. De plus, ce voyage a élargi leur horizon de connaissances des vérités dissimulées derrière le voile de la réalité et ils gagnent 1D6 points en *Mythe de Cthulhu*.

Au bout d'un moment, Mahmut entre dans la pièce, passe de l'un à l'autre pour s'enquérir de leur bien-être et de leurs expériences. Il souhaite leur révéler quelque chose. Il montre joyeusement la pierre stellaire de Mnar, à l'aide de laquelle il a pu conduire le rituel. Il leur explique que l'artéfact se trouve en possession de sa famille depuis des générations. Il retire sa capuche et la ressemblance avec le vieux Sallah est frappante. Si quelqu'un lui demande comment il savait pour les personnalités et ce que tout cela signifie, il baisse la tête et dit doucement : « J'y étais, j'ai été ce Sallah, presque une vie entière, car j'ai commencé à faire des rêves étranges. J'ai ensuite ressorti cette pierre et j'ai rêvé de vous. Plusieurs années ont passé et je me suis rendu où vous étiez ; j'y étais encore lorsqu'ils perdirent la mémoire à nouveau. J'ai pris le sac de pierres précieuses, source de la richesse de ma famille. Il y a quelques jours, j'ai à nouveau rêvé de vous, je savais que vous arriviez et ce que j'avais à faire. »

Le vieil homme s'en tiendra là.



À la fin du chapitre X…

Les investigateurs ont non seulement pris part à la découverte spectaculaire des descendants de Nophru-Ka, mais ils ont également trouvé pendant ces événements une méthode relativement sans danger d'accéder à la bibliothèque de Celaeno. Puisque ce n'est possible qu'à Alexandrie, ville dans laquelle ils se trouvent actuellement, ils devraient prendre conscience de l'opportunité que leur offrirait ce voyage avant leur départ.

Si les personnages décident de s'y rendre, continuer avec le **chapitre XI**, sinon passer directement au **chapitre XII**.

La pierre stellaire de Mnar peut être utile au cours des chapitres suivants. Le Gardien doit garder cette information à l'esprit.



G'harne

Ville oubliée des géants

Ce'haiie ep-ngh fl'hur G'harne fhtagn,
Ce'haiie fhtagn ngh Shudde-M'ell
Hai G'harne orr'e ep fl'hur
Shudde-M'ell ican-icanicas fl'hur orr'e G'harne.

Celui qui s'intéresse à la ville perdue de G'harne sera immanquablement confronté à ces quatre lignes énigmatiques. Ils ne sont pas rares ces investigateurs du Mythe, morts dans la solitude d'une cellule d'institution psychiatrique, cette litanie aux lèvres, pendant qu'une *chose* s'approchait depuis les tréfonds de la Terre, accompagnée de secousses sismiques. Une *chose* gigantesque, attirée par ces mots qu'elle crie souvent vers le ciel, en Afrique, où elle était emprisonnée des millions d'années durant : à G'harne !

La plupart des connaisseurs des écrits mystérieux et des vérités à moitié oubliées ne réfutent pas l'existence de G'harne ; mais hormis son emplacement flou quelque part dans le désert du nord de l'Afrique, personne n'a l'air d'en savoir plus. Ceux qui disposent de ces connaissances doivent vraisemblablement fermer les yeux et les oreilles lorsque ce thème est abordé. On a trop souvent entendu parler de chercheurs qui ne se sont pas contentés de disparaître dans l'immensité de l'Afrique du Nord ; un tel destin ne serait pas inhabituel pour des expéditions dans l'inconnu. Non, il semblerait que la ville ou ses habitants monstrueux se chargent eux-mêmes de garder leur secret. Les chercheurs bien informés se gardent bien de s'y intéresser de trop près et s'occupent d'autres légendes, que leur Santé Mentale est capable de surmonter.

Le Gardien est libre de choisir les derniers secrets que recèle la ville, pour accompagner son groupe dans leur parcours suicidaire vers G'harne. Attention, si de légères secousses sismiques irrégulières venaient à se produire dans l'environnement du Gardien, qu'il prenne garde. Qu'il ne poursuive pas la lecture de ce chapitre et qu'il se sépare de ce livre, qu'il l'éloigne de préférence dans un lieu entouré d'eau de mer, très loin de lui. Les îles Féroé ou Fidji s'y prêtent assez bien.

Histoire de G'harne

G'harne a été fondée par les créatures que l'on nomme les choses très anciennes, faute de mieux. Ils bâtirent leur ville il y a environ 340 millions d'années, pendant le Permien, pas très loin de la côte du continent Mu. G'harne est l'un des plus anciens postes extérieurs des choses très anciennes, qui servaient probablement de défense contre Cthulhu et sa progéniture, durant une guerre qui s'étala sur plusieurs millions d'années. Cette ville se trouve dans l'actuelle Mauritanie, près d'un gigantesque gisement de minerai.

Chthoniens contre shoggoths

Après l'armistice avec le royaume de R'lyeh, la ville continua son expansion et servit pour des expériences xénobiologiques, comme la plupart des colonies des choses très anciennes, supposément sur les shoggoths et leur descendance. La révolte de cette race d'esclaves il y a 250 millions d'années fut un coup dur pour G'harne et le royaume des choses très anciennes et les conduisit presque au déclin, mais elles réussirent à conserver leur position dominante à l'aide d'une race étrangère, les chthoniens. Shudde-M'ell, premier d'entre eux, se battit à leurs côtés et ils annihilèrent les shoggoths révoltés. L'arrivée subite des gigantesques vers reste inexpliquée. Trois thèses apparaissent dans les quelques parchemins qui les mentionnent :

- Shudde-M'ell pourrait être le résultat, le prototype, d'un programme d'élevage de plusieurs millions d'années, un développement à partir des shoggoths, qui devait allier intelligence et puissance. Shudde-M'ell disposant de la capacité de reproduction en pondant des œufs, les choses très anciennes pourraient bientôt disposer d'une nouvelle race complète.
- Les chthoniens, fait rare parmi les races du Mythe, proviendraient de la Terre elle-même. Les choses très anciennes de G'harne trouvèrent leurs œufs en creusant (un abri contre les shoggoths ?) et les firent éclore. Shudde-M'ell est le premier né de cette race, mais dans les entrailles de la Terre reposent des myriades d'autres œufs que notre planète n'a pas encore livrés. Selon certains écrits apocryphes, ces œufs pourraient être une sorte d'anticorps de la Terre, un moyen de défense contre les nombreuses races qui la colonisèrent pendant sa préhistoire.
- Les choses très anciennes de G'harne invoquèrent les chthoniens comme Ultima Ratio, arme ultime contre les shoggoths, depuis un monde situé au-delà de notre galaxie. Leur monde d'origine exact n'est pas connu, mais la langue utilisée par les chthoniens indique qu'il pourrait s'agir de *Xoth*, la planète de Cthulhu !

Quoi qu'il en soit, après l'expérience des shoggoths, les choses très anciennes se prémunirent d'un soulèvement possible de leurs nouveaux serviteurs et soumirent les chthoniens par des rituels de torture magique

au-delà de toute capacité d'entendement humaine. La dernière défense contre une rébellion des chthoniens est une barrière constituée d'innombrables pierres à cinq côtés, taillées dans la roche grise de *Mnar*, pays ancestral et mystérieux, connu uniquement des humains qui arpentent les Contrées du Rêve. Les pierres stellaires de Mnar ont été enterrées en cercle, sur un rayon d'environ 40 kilomètres autour de G'harne, faisant de la ville une prison pour les chthoniens qui ne peuvent plus la quitter. Ils sont contraints d'effectuer les tâches auparavant confiées aux shoggoths.

Mi-go contre choses très anciennes

Ce statu quo dura plusieurs millions d'années, jusqu'à ce que les choses très anciennes ne soient contraintes d'entrer en guerre contre de nouveaux venus. Il y a 160 millions d'années, les mi-go commencèrent leur invasion depuis Yuggoth et combattirent les choses très anciennes pour obtenir la suprématie sur les matières premières terrestres. Un événement particulier poussa les choses très anciennes à admettre la supériorité des mi-go et à se retirer au sud de la Terre : une bombe biologique et chimique d'une puissance jamais observée fut activée au-dessus de G'harne, ce qui détruisit presque intégralement la ville.

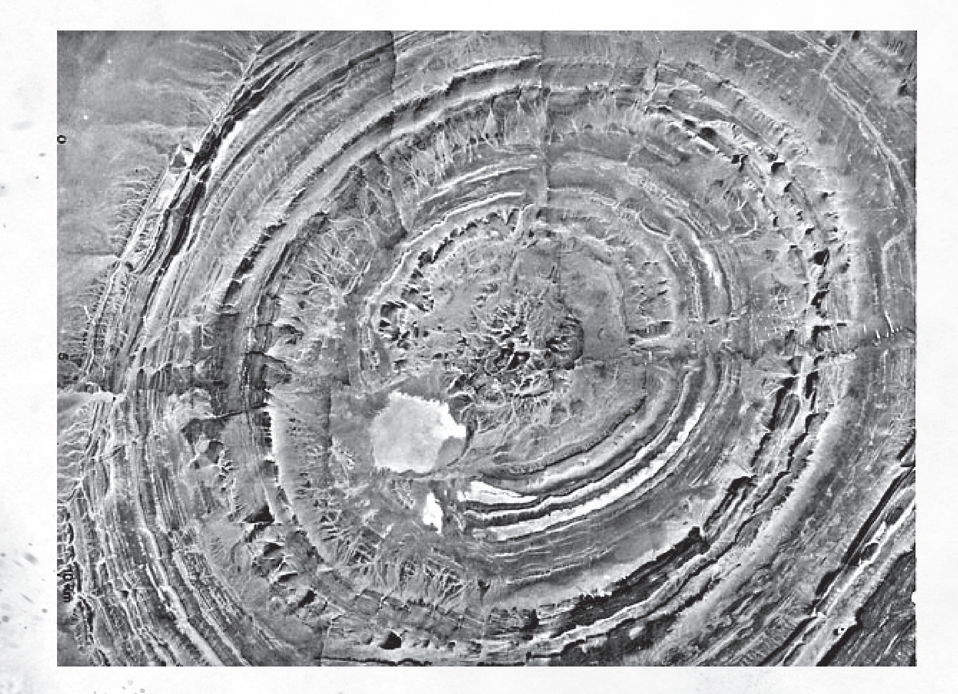
Toutes les choses très anciennes de G'harne furent annihilées, et rien ne resta des bâtiments extérieurs, à part quelques murs titanesques. Profondément enfouis sous terre, Shudde-M'ell et quelques autres chthoniens hors d'âge survécurent. À leur grand dam, le cercle de protection magique en pierres stellaires de Mnar servant à les contenir résista à la charge explosive et les chthoniens restèrent prisonniers, mais sans maîtres. La puissance de la détonation entraîna la formation d'un cratère délimité par la barrière. Les Mauritaniens le nomment *Guelb er Richat* (cœur de l'oiseau de Richat, désignant un membre volant des choses très anciennes ou des mi-go) et l'évitent par superstition.

Prison en ruines

Les chthoniens firent des ruines de G'harne leur demeure et se creusèrent un labyrinthe souterrain qu'ils utilisèrent pour élever leur progéniture. Leur taux de reproduction étant extrêmement faible et un chthonien ayant besoin de plusieurs centaines de milliers d'années, voire des millions, pour devenir adulte, il n'existe aujourd'hui pas plus de quelques dizaines de grands chthoniens dans le monde, une chance pour l'humanité.

En raison de la destruction de la ville et du cercle de protection qui, agissant dans les deux sens, empêchait non seulement les chthoniens de sortir, mais aussi de nombreuses races du Mythe d'entrer, G'harne sombra dans l'insignifiance au cours des millions d'années qui suivirent. Même le produit tardif de l'évolution des shoggoths qui en avaient réchappé, l'*Homo Erectus*, qui foula le sol africain, ne s'intéressa ni à la ville ni à ses prisonniers.

En Afrique du Nord, dans les environs de G'harne, de nombreux éléments datant de l'âge de pierre (il y a 10 000 ans) ont été mis au jour. À cette époque, le Sahara n'était pas encore un désert ; l'existence d'une végétation subtropicale et de la faune qui y habitait est prouvée par des peintures rupestres. Des animaux vermiculaires inconnus avec des pointes tentaculaires furent interprétés comme des palmiers par des chercheurs naïfs, mais tous ceux qui sont versés dans le Mythe auront les cheveux qui se dressent sur la tête lorsqu'ils reconnaîtront ce qu'ils voient.



Asile pour Égyptiens

G'harne réapparut dans l'Histoire lorsque les quelques descendants et adeptes de Nophru-Ka trouvèrent refuge dans la ville en 1732 av. J.-C. après avoir survécu à l'extermination de leur culte par le pharaon Neferhotep. Guidés par des visions de Nyarlathotep, les fugitifs atteignirent cette ville dont les rumeurs donnent des frissons, dans une région devenue entre-temps un désert ; ils échappèrent ainsi aux troupes du pharaon. Les chthoniens virent dans ces nouveaux arrivants des proies faciles et tuèrent tous ceux chez qui le sang de Nophru-Ka ne coulait pas.

Les survivants formèrent un culte vénérant les chthoniens comme des créatures divines. Les sectateurs offraient volontiers des membres de leur groupe lorsque la reproduction ou la conservation de leurs dieux était en jeu. Des siècles d'incestes menèrent les descendants du prêtre égyptien à la dégénérescence la plus totale, jusqu'à ce que leur comportement devienne bestial. Malgré tout, l'accomplissement de la volonté de Nophru-Ka, la domination du monde par ses fils, était profondément enfoui en eux. La ville sombra mille ans de plus dans l'oubli.

Chose frappante, les régions revendiquées par les grandes puissances qui s'établirent dans la région du Sahel s'arrêtent un peu avant G'harne, qui n'appartint donc ni à l'empire du *Ghana* existant du IIIe au XIe siècle (la similitude du nom est d'ailleurs étonnante, bien que Ghana signifie apparemment « chef de guerre ») ni à celui du *Mali*, son successeur du XIIIe au XVe siècle, ni à l'empire *Songhaï* du XVe au XVIIe siècle.

On peut également mentionner Soundiata, souverain de l'empire du Mali du XIIIe siècle, considéré comme un puissant magicien, qui d'après la légende se soigna seul d'une infirmité lorsqu'il n'était qu'un enfant. Il s'agit peut-être d'un descendant de Nophru-Ka dégénéré, qui réussit à se libérer du joug des chthoniens, à fuir G'harne et à se hisser à la tête de l'empire grâce aux rituels magiques qu'il avait appris là-bas.

Les Almoravides

Les empires qui évitèrent G'harne les uns après les autres furent entrecoupés par l'empire berbère des *Almoravides*. Le théologien musulman Abdallah ibn Yassim ayant appelé au djihad en 1042, les Berbères attaquèrent l'empire du Ghana depuis le nord, conquirent leur capitale et tuèrent tous les habitants qui ne voulaient pas se convertir à l'islam.

Près de G'harne, ils fondèrent *Chinguetti* (fontaine des chevaux), ville qui compte parmi les sept villes sacrées de l'islam. Apparemment, ils ne portèrent pas un intérêt particulier à cette région, car ils abandonnèrent les lieux et se tournèrent vers le nord pour soumettre l'Espagne. Cette campagne peut être analysée comme une tentative de gommer G'harne de la carte du monde. Après avoir échoué pour des raisons inconnues, un site de surveillance fut établi avant que le regard du conquérant ne se porte ailleurs.

Expédition lourde de conséquences

Probablement interloqués par les événements, deux autres acteurs entrèrent en scène : le baron Hauptmann et le Chinois Lang-Fu réussirent à trouver G'harne après le retrait des Almoravides au XIIIe siècle et à ramener les membres les moins dégénérés de la descendance de Nophru-Ka à la civilisation.

L'effondrement du cercle de protection

Au début du XIXe siècle, des chasseurs d'esclaves locaux osèrent entrer dans G'harne, firent prisonniers les derniers sectateurs qui y vivaient et les vendirent aux Européens. Ils furent envoyés vers le Nouveau Monde depuis l'île mal famée de Gorée, au large des côtes du Sénégal, mais personne ne sait s'il y eut des survivants et ce qu'ils sont devenus.

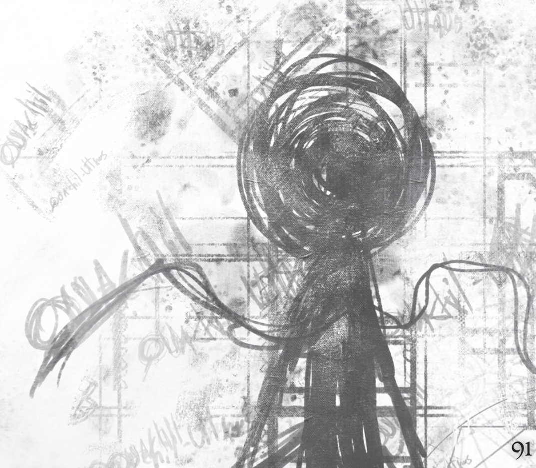
À peu près au même moment, un grand nombre de pierres stellaires de Mnar formant le cercle de protection furent retirées ou détruites. Il est impossible de savoir à présent si cela est dû aux chasseurs d'esclaves, qui obéirent aux ordres mentaux des chthoniens en raison de l'affaiblissement de la barrière, ou à une catastrophe naturelle comme un tremblement de terre (causé par les chthoniens ou non). Toujours est-il que ces fouisseurs eurent le loisir de quitter la prison qui les retenait depuis des millions d'années… et ils ne s'en privèrent pas.

Presque tous les chthoniens revenaient cependant régulièrement à G'harne pour surveiller leur progéniture et pour s'en occuper, et en particulier Shudde-M'ell, qui ne s'éloignait que rarement de la ville. Ceci est toujours vrai à l'heure actuelle.

Sir Amery Wendy-Smith

En 1919, l'archéologue et marchand d'antiquités britannique Sir Amery Wendy-Smith organisa une expédition en Mauritanie pour trouver G'harne, après s'être penché sur de vieilles plaques de pierre de plusieurs millions d'années connues sous le nom de *Fragments de G'harne*. Cinq semaines après que l'expédition a été vue pour la dernière fois dans la petite ville commerciale en ruine d'Ouadane, il arriva en titubant dans un camp de nomades du Sahara, seul, à moitié fou, bredouillant les quatre vers mentionnés plus haut. Les nomades lui firent recouvrer la santé et il put rentrer en Angleterre.

Depuis lors, une phobie étrange des sous-sols le tenaillait, l'empêchant par exemple de prendre le métro. Il disparut finalement un soir alors qu'il se trouvait seul dans sa maison de campagne et laissa derrière lui un trou béant dans le plancher qui semblait s'être littéralement ouvert sous ses pieds.





Vers G'harne

Celui qui est résolu (d'aucuns le qualifieraient plutôt de fou) à se lancer à la recherche de G'harne est tout d'abord confronté au problème de la localisation précise de la ville. Même si elle est souvent mentionnée dans les ouvrages du Mythe, les sources taisent son emplacement exact. Même *Unaussprechlichen Kulten*, très friand de détails, ou encore le *Necronomicon* n'aident pas beaucoup, en mentionnant sa présence quelque part en Afrique du Nord.

Des travaux de recherche poussés sur les continents disparus de *Mu* et *Atlantis*, ainsi que sur le déplacement des plaques tectoniques et la modification des constellations peuvent permettre de déterminer la position de G'harne à partir des *Fragments pnakotiques* ; mais c'est le travail de toute une vie. Les *Fragments de G'harne*, un peu moins connus, et les plaques de pierre mystérieuses dans cette langue ancestrale à points, dont des morceaux sont exposés au British Museum à côté de leur traduction par Sir Amery Wendy-Smith en 1919, apportent de plus amples informations. Une implication trop profonde dans ces révélations peut devenir une réelle obsession pour des investigateurs à la psyché affaiblie, dont l'unique but deviendra la découverte et l'exploration de G'harne, comme ce fut le cas pour Sir Amery Wendy-Smith.

Il existe une autre possibilité de trouver la cité des chthoniens : d'après diverses sources du Mythe, ils semblent provoquer (involontairement ?) des tremblements de terre lors de leurs déplacements souterrains en dehors de G'harne. Si l'on rassemble les données concernant les secousses sismiques inexpliquées qui se sont produites à partir du début du XIX[e] siècle (après la disparition des pierres stellaires de Mnar), leur tracé peut mener à G'harne.

La sismographie dans les colonies africaines n'étant pas la discipline privilégiée par les journaux locaux, mieux vaut dans les années 1920 se tourner vers les documents européens. La ligne la plus prometteuse part du département français de l'Aisne, passe par Calahorra, Chinchón et Ronda en Espagne, traverse le détroit de Gibraltar vers Xauen au Maroc et se perd quelque part derrière l'Atlas dans la zone vierge des contreforts occidentaux du Sahara. Pour poursuivre cette piste, des sismographes très précis (et très chers) qui enregistrent les secousses sismiques très éloignées peuvent indiquer la direction de la ville ancestrale ; cependant, une utilisation incorrecte dans cet environnement hostile peut rapidement le mettre hors d'usage.

Enfin, il reste les sources arabo-islamiques mentionnant *Shidda al-Mu'ell,* d'où provient une violence (shidda en arabe) faisant de grands ravages (al-mu'ell). Si des hommes de terrain venaient à se plonger dans les manuscrits les plus anciens de l'espace maure, qu'ils devront tout d'abord dénicher en tant qu'Européens « infidèles », ils découvriront que cet *al-Mu'ell* agit dans la région de Chinguetti, centre important du savoir islamique au Moyen-Âge qui comptait 20 000 habitants. Cette source ne peut pas être rangée parmi les racontars, bien que Chinguetti soit retombée dans l'insignifiance au cours des siècles suivants et qu'elle soit peu connue en Europe dans les années 1920.

Une fois que l'emplacement a été grossièrement déterminé, il faut organiser une expédition qui mène au cœur de la Mauritanie, pays peu exploré par les Européens dans les années 1920, dont la carte présente de grandes zones blanches.

Mauritanie

Histoire

Le terme Mauritanie provient des provinces romaines de *Mauretania Caesarensis* et *Mauretania Tingitana* sur la côte africaine de la Méditerranée, dont le nom est lui-même dérivé du grec *mauros* (sombre de peau). Cette situation géographique n'a donc rien à voir avec la Mauritanie actuelle et correspond plutôt à l'Algérie et au Maroc. Le nom antique n'est d'ailleurs pas très pertinent, car l'Afrique du Nord était à l'origine peuplée par

des tribus berbères à la peau claire ; les populations à la peau sombre s'installèrent plutôt dans le sud de la Mauritanie, au bord du fleuve Sénégal. Les peuples du nord menaient une vie nomade et traversaient le Sahara avec des caravanes de chameaux. La source de richesse des empires du Ghana, Mali et Songhaï, mentionnés plus haut, qui ne possédaient que le nord et le centre de la Mauritanie, était le commerce transsaharien. Ce grand désert était traversé du sud au nord par des peaux, des fourrures, de l'ivoire, de l'ébène, mais surtout de l'or (sous forme de poussière) et des esclaves ; le sel, le cuivre et les textiles, ainsi que des raretés telles que les cauris transitaient dans l'autre sens.

Les Arabes du peuple de Beni Hassan arrivés au XVe siècle soumirent les Berbères et se mélangèrent à eux pour former la classe dominante à la peau claire des Maures, qui établirent jusqu'au XVIIe siècle une hiérarchie et une culture qui subsista jusqu'à l'ère postcoloniale. À leur tête se trouvaient les *Hassani*, noblesse guerrière d'origine arabe. En dessous, les *Marabuts*, du peuple berbère, qui après sa défaite fut contraint de renoncer aux armes et de se consacrer à la religion, représentaient la noblesse argentée et religieuse. Le plus grand groupe en nombre était constitué des vassaux, Berbères déjà musulmans avant l'invasion des Hassani et qui ne pouvaient pas être réduits en esclavage. Les membres de ces trois groupes se désignent comme les *Beidani* (blancs). Le groupe des *Haratin* (ouvriers des oasis) englobe les populations pré-berbères à la peau sombre du sud et des esclaves d'origine soudanaise libérés. Tout en bas de la hiérarchie, on trouve les nombreux esclaves à la peau sombre. L'esclavage sera aboli en Mauritanie en 1981, longtemps après la période qui nous intéresse ici.

Les Maures entrèrent en contact avec les nations européennes dès le XVe siècle, lorsque les marchands portugais s'établirent sur la côte. Au cours des 200 ans qui suivirent, les Français, Anglais et Hollandais firent de même. Outre la sève d'acacia qui servait de produit universel comme additif, pour l'engommage ou encore la fabrication de peintures, les esclaves étaient très recherchés. La demande en main-d'œuvre bon marché pour les colonies européennes outre-mer déclencha une vraie chasse à l'homme et des peuples entiers furent réduits en esclavage et éliminés. La première nation à interdire cette pratique fut l'Angleterre en 1807 ; elle tenta de pousser les autres nations à faire de même, notamment pour ne pas subir de retard sur le plan économique, mais ces dernières prirent leur temps.

En 1884-1885, les puissances coloniales se répartirent le continent africain suite à la conférence de Berlin. La Mauritanie (territoire actuel) fut attribuée à la France et fit partie dès 1895, avec huit autres territoires, de l'*Afrique-Occidentale française* (A.O.F.), gérée par un gouverneur général depuis la ville coloniale de *Saint-Louis* à l'embouchure du Sénégal jusqu'en 1902, puis depuis *Dakar* sur la pointe ouest de l'Afrique. La France ne portait que peu d'intérêt à la Mauritanie, car ce pays ne recelait pas de matières premières utiles. La Mauritanie est intégrée à la gestion française pour des raisons stratégiques, notamment pour relier les colonies françaises de la mer Méditerranée à celles du Sahel. Contrairement à son action dans les autres colonies, la France n'exerçait qu'une faible pression directe sur la Mauritanie, laissant les structures locales en place et profitant ainsi de manière détournée du commerce des caravanes. Cependant, elle dut combattre militairement les révoltes locales jusque dans les années 1930. Qui l'aurait cru, l'ancienne ville maure de Chinguetti était l'un des centres de ces soulèvements. Il est possible que des cultes islamiques secrets soient encore à l'œuvre afin de protéger G'harne de tout accès et éviter que son existence ne soit rendue publique. Les chthoniens qui ont tout intérêt à ce que personne ne sache où se trouve leur ville en sont peut-être responsables.

Culture

Contrairement à ce que pensent peut-être les Européens, les Maures sont en général monogames et la femme occupe une place importante, comparé à d'autres cultures d'influences arabes. Les hommes privilégient le *boubou* bleu ou blanc (un habit aéré fendu sur le côté) avec en dessous un pantalon ample retenu par une ceinture en cuir qui atteint parfois le sol. Ils portent leur turban de façon très désinvolte,



voire pas du tout. Les barbes et boucs sont une habitude très répandue et ils ont souvent une pipe en forme de cigarette à la bouche, qu'ils fument cependant rarement.
Les femmes, dont le visage est découvert, portent également du bleu, des bijoux des pieds à la tête, en particulier de l'argent, mais également de l'or, de l'ambre, de l'agate verte, des perles de verre et de bois, ainsi que des colliers odorants faits de nèfles. En certaines occasions, elles ornent les paumes de leurs mains de motifs géométriques au henné ; en revanche, les tatouages sont peu répandus.
Ils parlent l'*hassaniya*, un dialecte arabe.
Il n'y a pas de cuisine mauritanienne particulière ; les nomades mangent ce qu'ils ont dans leurs réserves, principalement de la viande, des dattes et du lait de chamelle. Ce n'est qu'au début du XIXe siècle que le thé vert chinois, avec de la menthe et du sucre, devint si populaire qu'il prit le statut de boisson nationale. Traditionnellement, on boit trois verres de thé, un pour l'amour, un pour



la chance et un pour la mort.
Les Maures sont en général hospitaliers et répondent toujours aux questions qu'on leur pose, quitte à donner une réponse fausse par fierté, pour ne pas concéder leur ignorance.

Géographie

La Mauritanie du Sud, en particulier le long du fleuve Sénégal, est très fertile et verte. Cette bande bénie qui traverse l'Afrique, de la Mauritanie vers l'est, est à l'origine du terme arabe *el Sahel*, rive (salvatrice) (après une traversée du désert). Au nord, une étroite bande de savane et de steppe est rapidement effacée par le climat désertique.
Contrairement à ce qu'un Européen pourrait s'imaginer à la lecture des contes des mille et une nuits, le désert de sable aux dunes majestueuses couvre à peine la moitié de la Mauritanie. Une grande partie du territoire est constituée de déserts de pierres, certes extrêmement secs, mais dans lesquels poussent des herbes que les chameaux peuvent manger, ainsi que des épineux, des acacias et parfois des coloquintes, qu'il est déconseillé de manger en raison de leur toxicité. Des uromastycinae colorés prennent parfois le soleil. Les températures oscillent entre 10 °C la nuit et 30 °C le jour en hiver et entre 20 °C et 40 °C en été.
La Mauritanie centrale, qui abrite G'harne, est couverte par l'Adrar, avec ses plateaux roses et bruns, dorés par le sable des dunes, qui alternent avec des vallées fluviales sèches et très découpées, les *wadis*, particulièrement adaptés aux voyages. Cependant, il faut être prudent, car des pluies extrêmement rares, mais subites et abondantes peuvent transformer les wadis en torrents. On compte plus de personnes noyées dans ce désert que mortes de soif !
L'Adrar est une région de hautes terres entre 300 et 500 mètres d'altitude, des géants de grès sortis de la mer il y a 800 millions d'années et que l'érosion et le vent ont privés de sommet. Sur les crêtes, pendant le passage des cols, on peut encore observer les récifs pétrifiés de l'ancienne mer.
Culminant à 915 mètres de haut, le *Kediet ej-Jill* est le plus haut mont du pays, un bloc énorme de magnétite, minerai particulièrement riche en fer, qui perturbe les boussoles et lui procure sa teinte bleue. À proximité, mieux vaut donc se repérer aux étoiles et au paysage, comme le font les nomades depuis toujours. Ce gisement a été exploité par les choses très anciennes. Néanmoins, *Kediet ej-Jill* se trouve actuellement à presque 200 kilomètres de G'harne ; le connaisseur du Mythe peut donc partir du principe que ce mont était bien plus imposant pendant la préhistoire et que son exploitation l'a réduit à sa taille actuelle. La raison pour laquelle les choses très anciennes ont pu utiliser sur plusieurs millions d'années une quantité aussi inconcevable de métal est inconnue. D'ailleurs, l'exploitation par les humains de ce gisement de fer ne débutera qu'en 1963 ; jusque dans les années 1930, ce trésor est inconnu.
Derrière l'Adrar, le désert de sable s'étend à perte de vue.
La Mauritanie est peu peuplée ; les grandes villes sont inexistantes et les campements importants du Moyen-Âge se sont tant réduits qu'ils n'offrent de refuge qu'à quelques personnes. Dans le désert, qu'il soit de pierres ou de sable, les populations ne vivent que dans les oasis, là où l'eau est présente sous forme de sources, de petits ruisseaux ou de mares. Les palmiers dattiers représentent la principale culture et les peuples sédentaires vivent dans des villages nommés *ksar*, avec des constructions en pierres et en argile. Les nomades, qui forment la majorité de la population, se déplacent dans le désert avec des caravanes de chameaux. Pour survivre, les connaissances transmises de génération en génération sont impératives : les points d'eau remplis en fonction de la période de l'année ou encore les signes de tempêtes et autres intempéries qui menacent.
Les Français disposent de quelques postes militaires dans le pays ; la vie pour les Européens y est bien trop dure et l'intérieur du pays n'a rien à leur offrir.

Expéditions dans le désert

Une fois la position de G'harne déterminée, il ne reste plus qu'à mettre sur pied une expédition et à se renseigner sur la route à prendre jusqu'à ce lieu de si mauvaise réputation. Même si le

trajet depuis le nord (Maroc ou Algérie), à travers l'Atlas et le Sahara peut paraître possible, l'accès par le sud (via la Mauritanie) est bien plus praticable. De nombreuses lignes de bateaux à vapeur se rendent dans les colonies depuis les grands ports maritimes de France comme Marseille ou Brest. Dakar, en tant que siège de gestion de l'A.O.F., est souvent desservi, ainsi que Saint-Louis, moins cher car plus au nord.
Saint-Louis-du-Sénégal se situe entre le bord de mer au ressac rugissant et le fleuve pullulant d'immondices et de silures. C'est une magnifique petite ville de province aux bougainvilliers rouge vin, aux flamboyants rouge cinabre et aux parkinsonias jaune d'or. Théodore Monod, l'un des premiers explorateurs européens du désert, décrit ainsi le point de départ de son voyage. Il entreprit en effet de nombreuses expéditions dans le Sahara à partir de 1922.

Équipement

Avant de se joindre à une caravane d'autochtones, il faut s'équiper. Le plus simple est de se limiter au strict nécessaire : un burnous (large manteau à capuche en laine ou en fourrure), une djellaba marocaine (ou similaire), une vieille selle pour chameau, une théière en étain, un gobelet, une casserole, une bouilloire, deux assiettes en fer forgé, une cuillère, pas de fourchette (à quoi cela servirait-il ?), un trépied avec des piquets pour accrocher la bouilloire, un petit tuyau avec du beurre fondu, des sacoches en cuir pour le blé moulu, le gruau d'orge, le riz, les dattes séchées et les cacahuètes, ainsi que des outres en peau de chèvre pour l'eau. Une petite tente pour les jours venteux et de tempête, des sandales en cuir d'oryx (inusables), un bâton d'acacia et un *mongech*. Impossible d'imaginer voyager sans mongech (ou brucelles), nécessaire incontournable de ces vagabonds dans le pays des épineux. Pas un jour ne passe sans que l'on utilise cette pincette. Théodore Monod ne prend rien de plus pour survivre. Ensuite, vient le matériel de travail.
Il faut toujours garder en tête que le magasin le plus proche pour les plumes, l'encre ou les ficelles se trouvera à 500 kilomètres de là. Il faut penser à tout : la chaudière de l'altimètre et le thermomètre fronde, la chambre claire (dispositif optique utilisé comme aide au dessin), la boussole, l'équipement pour prendre des photos, les crayons, les calepins, les cahiers (de préférence dans des caisses différentes en cas de perte), différents contenants pour les objets ramassés (boîtes, sacs, bocaux), des provisions de boîtes, ficelles, fioles, papier et rouleaux de tissu pour les échantillons géologiques, de vieux journaux pour l'herbier (si possible le *Times* plié en deux). Cette liste n'est pas seulement pertinente pour un naturaliste, mais aussi pour un investigateur sur les traces des choses très anciennes. Qui sait quels échantillons du Mythe, quelles plaques de pierre ancestrales ou spores étranges pourraient être découverts.

Voyage

Il faut ensuite partir. Rapidement, la région fertile au bord du fleuve Sénégal cède place au désert, le petit acacia le plus proche pousse à 45 kilomètres de là. La terre est morte, balayée par la brise des siècles. Et puis il y a la chaleur, déesse cruelle et impitoyable, mère de l'embrasement infernal et de la soif. Elle brûle les chairs qui se boursouflent, dessèche les gorges, fissure les lèvres qui deviennent une sorte de cuir craquelé ; les yeux sont douloureux et le sol sous les pieds devient insupportable.
En hiver, la caravane se déplace en une seule étape, par exemple de 7 h à 16 h. En été, elle part plus tôt, entre 4 h et 5 h, et s'arrête plus tard, entre 18 h et 19 h, avec une pause le midi (*Gueïla)*, si possible à l'ombre d'un buisson, d'un arbre, ou encore d'une falaise, mais le plus souvent sous une construction de tissus qui claquent dans le vent, plus ou moins tendus sur des bâtons, des armes, des tonneaux ou des selles. Une poignée de dattes, des gâteaux de pâte feuilletée trempés dans du beurre sucré, et du thé maure composent le repas du midi. Ensuite, les Maures se laissent tomber dans un sommeil lourd, le visage enveloppé dans leur turban, enfoncés dans le sable. Une caravane parcourt ainsi entre 30 et 60 kilomètres par jour.
Après le repas du soir composé de gruau d'orge, de riz ou de pâtes, accompagné de thé, on dort à même le sol. Les nomades s'enveloppent intégralement, abaissent leur capuche sur leur visage et se couvrent même la tête avec la couverture. Cela peut sembler étrange pour des Européens, mais les nuits sont froides dans le désert.
La route vers G'harne suit celle de Théodore Monod, et correspond bien à sa description :
« Depuis Saint-Louis, on traverse la brousse sénégalaise et la steppe du Sahel en Mauritanie du Sud. Rapidement, j'atteins la station d'Aleg qui se niche dans un petit mamelon de grès, au milieu d'une vaste plaine noire, aride, craquelée et sans un seul brin d'herbe. Le grès des parois rocheuses du Tagant et de l'Adrar m'appâte ; la géologie de ce haut plateau n'a presque pas été explorée et on peut espérer y faire des découvertes archéologiques telles que des gravures, dessins et écritures, que les peuples disparus ont laissés. Le Tagant se trouve à six jours d'Aleg à dos de chameau. Quelques jours plus tard, une paroi rocheuse s'élève, à l'horizon d'une immense zone plane et jaune, due aux plantes séchées. Elle scintille d'une teinte bleutée devant le soleil couchant. Cette barre violette est le mur rocheux gigantesque de Tagant, au pied duquel se trouve Moudjeria.
Une source féerique jaillit d'une gorge et forme un petit ruisseau bruissant d'environ 10 mètres de long, taille respectable pour une « rivière » du Sahara, pour disparaître dans les pierres. Le Tagant est cependant une déception amère : du grès... rien d'autre que du grès. Un jour, je saurai tout sur ces rochers, avec ses fossiles inexpliqués impossibles à dater.
Plus nous nous approchons d'Adrar, plus le paysage se diversifie : de minuscules palmiers se cachent dans les creux du haut plateau et les immenses parois rocheuses noires offrent au géologue un spectacle somptueux.
C'est là que se trouve la ville d'Atar. Des cailloux bleus, des soldats, des palmiers, des prostituées, des souris épineuses et des euphorbes avec leur latex rouge sang.
Enfin, la falaise de Chinguetti, qu'il nous faut escalader, nous attend dans le canyon d'Amojiar. Elle est couronnée d'un haut plateau pierreux, très boisé. Les fruits sucrés et visqueux de l'*Atil* sont mûrs et l'on voit ici et là des femmes et des enfants cueillir cette triste nourriture. L'Adrar n'est pas le Tagant ; la terre est moins hospitalière, la vie y est plus dure et on ne peut pas se permettre de dédaigner la nourriture ; on ramasse des baies sauvages et on chasse les sauterelles et les lézards.
Chinguetti est le *ksar* typique du Sahara dans tout l'Adrar : une palmeraie près d'une dune, la définition même de l'oasis. Cette ville se trouve effectivement à la limite entre la dune et le plateau de grès. Une vieille ville célèbre pour son commerce, ses scientifiques et ses poètes hors pair ; mais seul en reste le souvenir.
J'arrive enfin à Ouadane, une paroi rocheuse noire, d'où dépassent des ruines qui donnent le tournis. Des restes de murs se dressent, absurdes, fiers d'avoir résisté à la stabilité falla-



Chinguetti

cieuse du sable ; les terrasses sont brisées et on erre dans un vrai labyrinthe de marches, passages et impasses. Le tout est à moitié obstrué par les détritus et les décombres des siècles : des os, des oripeaux, des résidus de cuir fendu et cassant, mais surtout des excréments.

Certaines huttes sont encore habitées et apportent un peu de vie au milieu de cette morbidité : des marchands de sel d'Idjil, un groupe de chasseurs d'antilopes venant de l'erg, ou encore quelques épiciers. Et là, à l'ombre d'une soupente, un vieillard aveugle, dernier savant d'Ouadane, qui se tapit dans ses livres inutiles, entouré d'un nuage de mouches, qui s'est résigné à l'agonie d'un monde étouffé par la poussière, les gravats et les immondices, et qui attend la sienne. »

Ouadane est le dernier avant-poste d'une civilisation délitée. Après, c'est le vide du Sahara et le *Guelb er Richat*, ce cratère dans lequel se cache G'harne. Les investigateurs ne doivent pas s'attendre à y être conduits par les locaux. Même si le bord du cratère ne se trouve qu'à une journée de marche d'Ouadane, tous ceux qui connaissent son existence, que ce soit des nomades ou des sédentaires, l'évitent avec soin. Le prix pour un dernier équipement et des chameaux peut s'envoler si le marchand apprend où veulent se rendre ses acheteurs. Ceux qui en savent un peu plus sur ce lieu tabou d'où proviennent occasionnellement des secousses telluriques protègent leur personne et leur habitation avec des pierres stellaires de Mnar ramassées par leurs ancêtres. Des investigateurs attentifs pourraient d'ailleurs remarquer que ces bijoux ne correspondent pas aux habitudes maures, mais ils n'obtiendront pas d'autres informations, excepté des avertissements insistants. Il est dit que le soleil ne brille jamais à *Guelb er Richat* et que *Shidda al-Mu'ell*, le fouisseur des profondeurs, y attend la fin du monde.

De là, les investigateurs sont livrés à eux-mêmes, mais rien ne les empêchera de descendre dans ce cratère, maintenant qu'ils ont leur objectif devant les yeux, même si d'après ce que l'on raconte, de nombreux voyageurs avant eux n'en sont jamais revenus.

À G'harne

Ce cratère rond nommé *Guelb er Richat* fait quarante kilomètres de diamètre. Bien que ses parois atteignent 480 mètres de haut par endroit, cela se voit à peine. En raison de l'échelle, la structure ne saute pas immédiatement aux yeux. Les géologues se demandent toujours ce qui a pu provoquer un tel cratère et un test de *Géologie* fait conclure à une explosion dans le Jurassique, une chute de météorite ou l'explosion d'un volcan.

À l'intérieur du cratère

En creusant dans les parois du cratère, on peut trouver avec une réussite extrême de *Chance* l'une de ces légendaires pierres stellaires de Mnar. Cette découverte serait la bienvenue ! Les pierres stellaires de Mnar et le *Signe des Anciens* gravé dessus protègent quelque peu des monstres qui guettent à G'harne. Un tel talisman peut protéger son porteur des influences psychiques des chthoniens et retarder une attaque physique directe de l'un de ces vers.

Les chercheurs du Mythe supposent que le *Signe des Anciens* ne dégage pas une influence magique ou directe et physique sur les chthoniens, mais leur rappelle leur soumission aux choses très anciennes, ce qui les rend hésitant à attaquer. Cette étoile à 5 branches n'est finalement rien d'autre qu'une représentation de la tête de ces êtres volants en forme de tonneau. Néanmoins, on peut totalement exclure que sans des semaines de travail acharné, il y ait assez de pierres stellaires de Mnar pour l'ensemble du groupe, car trop ont été détruites ou retirées (sur ordre des chthoniens ?).

Le fond du cratère

Le fond du cratère n'est pas particulièrement plat ; des formations rocheuses escarpées dans le sable rendent les avancées difficiles, et empêche ainsi d'avoir une vue d'ensemble. Cependant, on voit rapidement les fondations titanesques de la ville morte. À la surface, il ne reste pas grand-chose des constructions des choses très anciennes, mais ce qui reste suffit à susciter l'horreur et la crainte dans les yeux de celui qui les observe : des parois brun-gris sans joints, d'une épaisseur de plusieurs mètres, qui indiquent que les bâtiments qu'elles portaient devaient s'élever à une hauteur inimaginable.

Certains restes de murs font toujours entre dix et vingt mètres de haut, parfois fendus d'ouvertures étroites. Des ouvertures plus grandes avec des terrasses effondrées se trouvent, non pas au niveau du sol, mais en hauteur, une architecture qui fait douter de l'intelligence de ses concepteurs, à moins qu'ils n'aient été capables de voler. Le simple état des pierres érodées montre clairement, même à ceux qui n'y connaissent rien en géologie, que cette ville a été construite et détruite bien avant que les humains ne marchent sur Terre.

Là où l'on peut voir les murs qui délimitent les bâtiments, il est impossible de manquer leur structure à cinq côtés. Des restes de points étrangement disposés peuvent être découverts avec difficulté à l'intérieur, ou du moins ce que l'on peut penser être l'intérieur des murs ; les connaisseurs reconnaîtront l'écriture des choses très anciennes. Cependant, l'érosion a tant atteint ces symboles que seuls quelques mots peuvent être déchiffrés sans qu'on puisse y donner un sens.

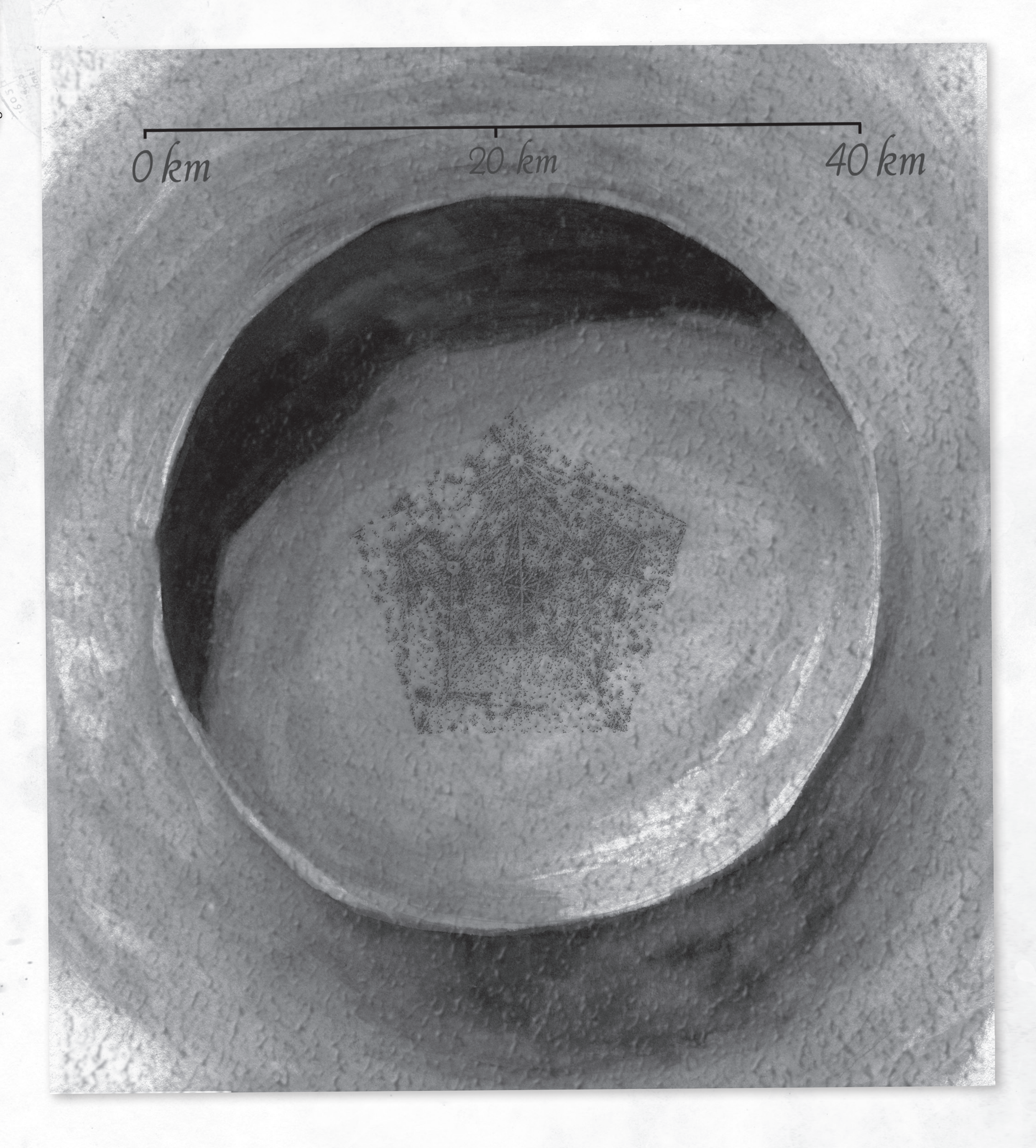
Les huttes en argile

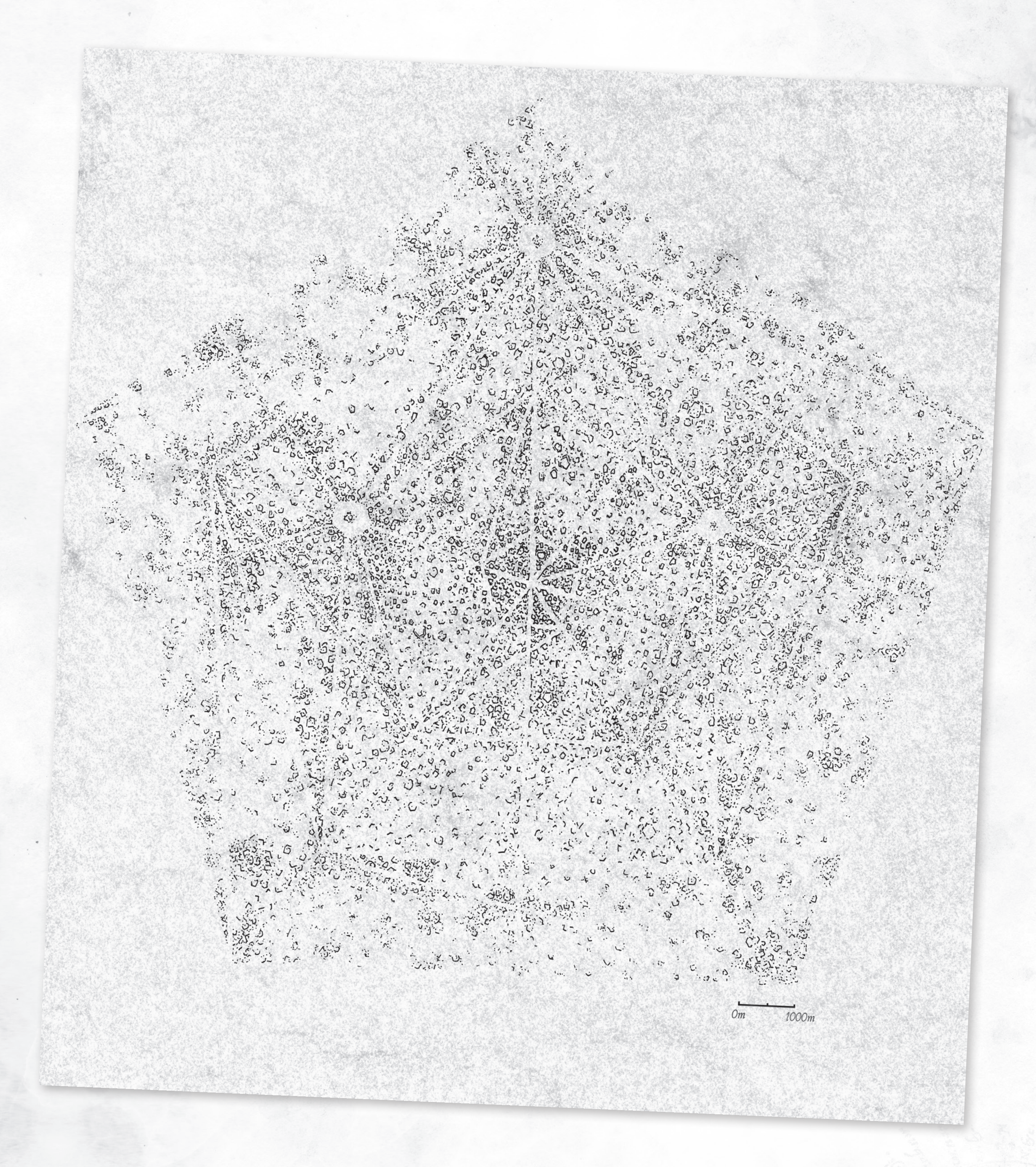
Contre les parois abritées du vent de ces géants ancestraux, un peu comme des corps étrangers recroquevillés, on trouve des huttes d'argile aux proportions humaines. Au centre de la ville, c'est tout un complexe qui s'appuie sur les murs. La morsure du temps a grignoté les fenêtres et les marches polies par les pas, qui ont pris la forme de rampes, et les angles d'autrefois se sont arrondis. Dans ces habita-

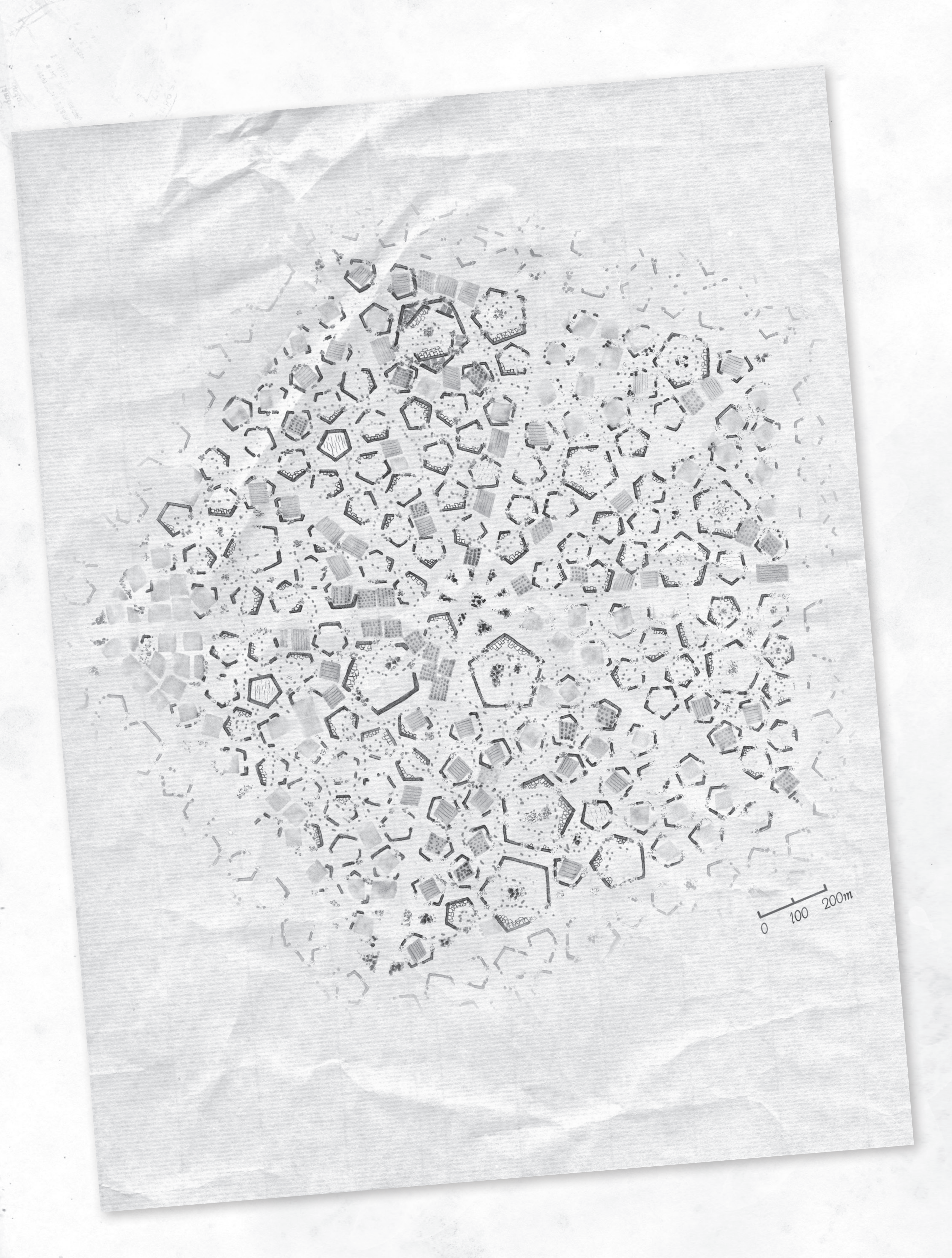
tions minables on trouve des tas de poussière, mais pas de trace humaine. Cette ville est bel et bien morte ; seul le vent siffle le long des murs. Un test de *Archéologie* ou *Géologie* indique que ces constructions existent déjà depuis des milliers d'années et un examen plus approfondi sous *Archéologie* ou *Anthropologie* peut révéler qu'elles ne correspondent pas à la culture maure, mais s'approchent plus du style égyptien. Mais comment des Égyptiens auraient-ils pu construire ces huttes, si loin de leur pays d'origine ?
Enfin, on découvre avec stupéfaction un trou dans le sol de l'une des huttes, une ouverture circulaire de plusieurs mètres de diamètres, qui s'enfonce dans les profondeurs sombres de G'harne.



Sous la surface
Une odeur désagréable provient des entrailles de la ville, mais si l'on veut en savoir plus, il faut descendre. Bien en a pris à l'investigateur qui a pensé à une lampe de poche ! Le passage tourne à plusieurs reprises et change de direction, apparemment sans raison. Les parois semblent organiques, comme si elles avaient été creusées dans la roche, fondues, voire « mangées », cette dernière idée semblant assez saugrenue. Soudain, on se retrouve devant un embranchement, puis un autre, puis encore un autre. Quel que soit le tunnel emprunté, la direction et la distance par rapport à la surface deviennent rapidement impossibles à déterminer. Un énième embranchement mène cette fois vers le bas, quasiment à la verticale. Qui dans ce monde peut bien construire de tels passages, et où qu'elle puisse mener, comment atteindre l'ouverture béante de l'autre côté ? Chaque pas supplémentaire vers le bas révèle à l'investigateur que G'harne ressemble à un fruit mangé par des asticots et que ces tunnels n'ont aucun rapport avec l'architecture emphatique des ruines de la surface.


0 km
20 km
40 km


0m
1000m

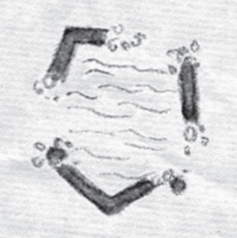

0
100
200m



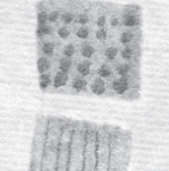
Ruines complètement détruites des choses très anciennes



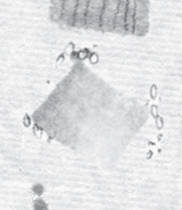
Habitations en torchis des descendants de Nophru-Ka



Citerne



Zones cultivées des descendants de Nophru-Ka



Champs ensablés

Anciens chemins empruntés par les descendants

Esquisse de Sir Amery Wendy-Smith, exemplaire unique en possession de la Royal Geographical Society.

Tunnels pentagonaux

Sans crier gare, le tunnel donne sur un corridor perpendiculaire d'un tout autre genre : les parois et le sol sont lisses et réguliers, même si le tunnel présente une section étrange pour un humain : cinq côtés dont les parois latérales forment un angle obtus avec le sol et se rejoignent au dessus de sa médiane. L'étrangeté et la majesté de la surface se reflètent enfin ici. Ce corridor mène sur d'autres passages aux angles bien définis et plus sur les tunnels chaotiques observés jusqu'ici. Un peu comme d'immenses trous à rats, signe de déchéance et de ravages, d'autres passages circulaires sont creusés dans toutes les directions au sein de cette architecture des choses très anciennes, comme pour indiquer qui a eu le dernier mot.

Les parois ancestrales sont ornées de reliefs et d'écritures à points qui permettent, avec une once d'imagination, de reconstruire l'histoire de G'harne, malgré les parties manquantes de la frise :

Les choses très anciennes, en forme de tonneaux, sont représentées lors de la construction de la ville et de l'exploitation des gisements, souvent en train de se défendre contre des géants ailés avec des tentacules, que les connaisseurs du Mythe peuvent identifier comme des progénitures de Cthulhu. S'ensuit la révolte des shoggoths, l'emprisonnement des chthoniens (on voit bien la construction de l'anneau de protection en pierres stellaires de Mnar), leurs services en tant qu'esclaves et la guerre commune des chthoniens et des choses très anciennes contre une autre race volante, les mi-go, fungi de Yuggoth. Les détails et la clarté des images horrifient l'observateur, en particulier s'il a déjà rencontré des créatures de cette race, cauchemar de l'humanité. Les reliefs s'interrompent brusquement et laissent place à une paroi nue, comme si l'histoire restait à écrire.

Les tunnels se sont effondrés par endroits, de sorte que les investigateurs en sont réduits à ramper dans les petites ouvertures ou à se faufiler dans les trous, dans l'espoir de déboucher sur un autre passage dans lequel l'histoire des choses très anciennes se poursuit, sans sombrer ce faisant dans la folie et le désespoir face à l'insignifiance de la race humaine.

Mais les murs ne sont pas les seuls à receler de surprises. Un énorme récipient sans couvercle, un peu comme un baptistère, est posé au centre d'une grande pièce à cinq côtés, de laquelle des tunnels partent dans toutes les

directions. Il est orné de gravures, d'écritures et de représentations... d'humains ! Enfin des humains ! Indice que les explorateurs ne sont pas les premiers de leur race à fouler ce sol ! Mais qu'y voit-on ? À leur grand désarroi, les investigateurs constatent que ces humains révèrent les grands vers aux gueules emplies de tentacules, ces créatures déjà représentées sur la frise des choses très anciennes, qu'ils étaient leurs serviteurs, leurs esclaves. Les chthoniens sont devenus des maîtres, mais pas seulement ; on voit des représentations d'offrandes, des humains sont jetés dans les gueules tentaculaires, déchiquetés et avalés par ces trous béants !

Est-ce le destin ultime de la race humaine ? Réduite en esclavage et en purée par ces vers titanesques ? Et dans le réservoir ? On y trouve plusieurs perles grises, grosses comme le poing, scintillantes, magnifiques. Un examen chimique indiquerait qu'elles sont constituées de poussière de diamant, de chrysobéryl et de calcium... mais qui apporte un laboratoire de chimie dans un désert ? La découverte du siècle, celle qui gomme tous les désagréments de l'expédition.

Les perles

Mais il y a forcément un hic : ces perles ne sont pas des bijoux inoffensifs. Il s'agit en fait d'œufs de chthoniens qui attendent leur maturation dans ces récipients inventés par les choses très anciennes et utilisés dans le même but par les fouisseurs. C'est le site d'origine de leur race ; ils sont nés ici et déposent leurs œufs au même endroit, un peu comme des saumons extraterrestres, pour les voir éclore des milliers d'années plus tard.

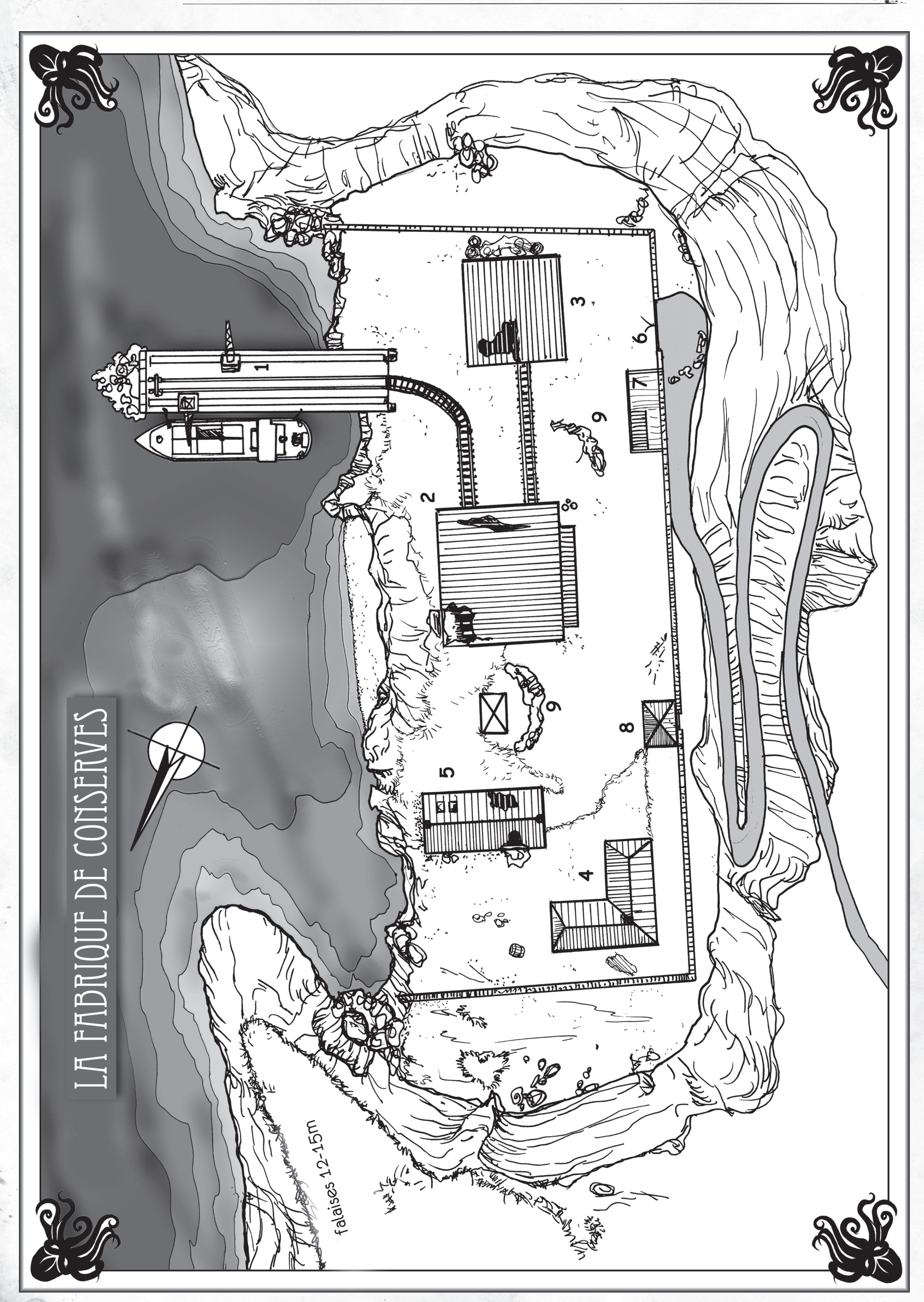
Le vol d'une perle ne passe pas longtemps inaperçu. Si les chthoniens ont jusqu'ici ignoré les investigateurs ou ne se sont pas aperçus de leur présence, leur comportement change radicalement. En outre, il y a toujours quelques chthoniens sous G'harne, au moins Shudde-M'ell, quelque part dans son labyrinthe. Les œufs, tout comme l'ensemble de la race, sont liés entre eux par télépathie. Ce contact s'estompe avec la distance, mais à G'harne, il est puissant. Les monstres commencent alors à se déplacer au cours de la nuit suivante et attaquent le camp des intrus pour reprendre ce qui leur appartient. Tenter de fuir serait vain, car les chthoniens sont capables d'influencer la psyché humaine. Seule une pierre stellaire de Mnar peut les protéger d'un destin funeste et alors qu'un investigateur esseulé titube dans le désert, l'odeur de mort du chthonien dans les narines et les derniers hurlements de ses compagnons dans les oreilles, il n'oubliera jamais cette mélopée :

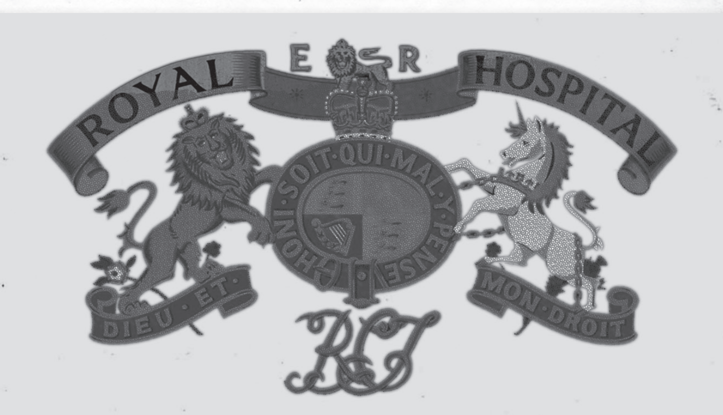
Ce'haiie ep-ngh fl'hur G'harne fhtagn,
Ce'haiie fhtagn ngh Shudde-M'ell
Hai G'harne orr'e ep fl'hur
Shudde-M'ell ican-icanicas
fl'hur orr'e G'harne.



L'horreur guette sous le sol aride.

Aides de jeu





Laissez-moi me présenter. Je suis le Docteur Jeffrey Nelson Robert, directeur du sanatorium de Gozo jusqu'en 1927. Depuis, je sers les soldats méritants de la Couronne au RHC. C'est un honneur de pouvoir vous écrire ces lignes en tant que soldat de Sa Majesté, et j'espère pouvoir ainsi servir la Couronne.
Mon collègue, le Docteur Marley, m'a informé que vous aviez pris contact avec lui concernant le patient Gus Lister, admis au sanatorium de Gozo en 1925. Les dossiers de ce patient sont incomplets, car ne j'ai reçu aucun document de la part de l'armée de Sa Majesté. De plus, je ne voulais pas entacher la réputation du soldat en consignant les folles déclarations livrées pendant le protocole. Après votre demande d'informations, je me suis senti obligé de vous raconter toute l'histoire, dont vous ne croirez cependant pas un mot.
Un certain Dr Amos Gardener amena Gus Lister à Gozo et paye depuis pour son séjour. Je me souviens bien de mon entretien avec lui, car nous ne recevions que peu de visites sur l'île. Le Dr Gardener m'a donné l'impression d'une personne complètement désorientée et pleine de remords. Il souligna à plusieurs reprises qu'il était de son devoir d'aider Gus Lister autant qu'il le pouvait et de délivrer l'Empire de cette arme terrible qui détruirait tout ce pour quoi l'Angleterre s'était battue. D'après ses mots et les entretiens en privé que j'ai pu avoir ensuite avec lui, je vais vous raconter une histoire à dormir debout :
Gus Lister était sentinelle dans le cadre d'un projet, dont le chef, le Dr Cromwell (je ne dispose malheureusement pas de son prénom), examinait dans un ancien bunker un objet d'origine inconnue. Cet objet avait la propriété étrange et effrayante de bouleverser tout dans son entourage et de tuer. Personne ne savait vraiment ce qui se trouvait à l'intérieur, car tous ceux qui le voyaient en mouraient. Après la mort de plusieurs scientifiques, on utilisa des criminels de guerre, équipés d'un micro pour enregistrer ce qui se déroulait dans la pièce. Personne ne survécut à cette expérience, excepté Gus Lister qui était à ce moment-là presque sourd en raison d'une inflammation des tympans. Il survécut, mais développa des troubles qui le conduisirent à un état catatonique au bout de quelques semaines.
Le Dr Gardener me raconta que le Dr Cromwell écouta la bande sonore avec son équipe le lendemain. Il n'était pas là à ce moment-là et découvrit les cadavres. Ce document sonore de la mort, pardonnez-moi l'expression, avait selon le Dr Gardener, absorbé l'essence destructrice de l'objet.
Je ne veux pas contester que le gouvernement ait aussitôt fait exploser le bunker, mais je considère plutôt les décès tragiques et le cas Gus Lister comme le résultat d'expériences avec des gaz toxiques que celui d'un artéfact et d'une bande sonore qui font sombrer tous ceux qui l'écoutent dans la folie. Qui voudrait se servir d'une telle arme ?
Quoi qu'il en soit, le Dr Gardener m'a assuré que cette bande se trouvait en sécurité sous terre, entourée de béton, dans le coffre-fort d'une banque. Reste à espérer que le Dr Gardener a trouvé dans la mort la paix qu'il recherchait pendant nos entretiens. Il était très perturbé sur le plan émotionnel, passant du rire aux larmes ou de la rage à la peur. Il me relata des images sensorielles étranges comme le ressenti des sons et le goût des couleurs. Je voulais garder le Dr Gardener et je regrette de ne pas l'avoir fait, car il se suicida quelques jours plus tard.
La bande sonore secrète et fictive est encore cachée dans un coffre-fort. En effet, si une telle arme existait, la prochaine guerre pourrait être gagnée par une simple diffusion radio. Par chance, cette histoire provient d'un esprit malade et la seule protection dont dispose l'Empire est sa glorieuse armée !
Dieu protège le roi ; Dieu vous protège également, Colonel.

Votre serviteur
Dr Jeffrey N. Robert

Aide de jeu n°29
(Lettre du Dr Robert au colonel Dorset)



Sailing Jan. 25, 1928

Fascinating Africa, mysterious Egypt, the Holy Land, beautiful Madeira, gay Seville, Granada with its Alhambra, mighty Gibraltar, ancient Cadiz, Algiers, Biskra, Timgad, Tunis, Malta, Dardanelles, Constantinople, Bosphorus, Athens, Venice, Florence, Rome, Naples, Messina, Taormina, Syracuse, Palermo, Monte Carlo, France, England—the glorious Cruise of the palatial Cunarder "Scythia," exclusively chartered (limited to 390 guests—half capacity,) will take you to all of these wonderful places, and many others.

The Cruise of the "Scythia" is the Annual Mediterranean classic. The unusually large and comfortable cabins—all with hot and cold running water—the suites and private baths, the spacious decks, the passenger elevators, the famous Cunard service and cuisine and the reasonable rates, all combine to offer the most attractive of all Cruises to the Mediterranean.

Travel Service throughout
Europe
Independent or With Escort
Send for Book E

Free stop-over in Europe, including return by S. S. "Berengaria," "Aquitania," "Mauretania," or any Cunard steamer. Full information on request.

FRANK TOURISTS CO.

(*Est. 1875*) **542 Fifth Avenue, New York**

Philadelphia, 1529 Locust St. Boston, 33 Devonshire St.
San Francisco, 582 Market St. Los Angeles, 756 So. Broadway
Chicago, 175 North Michigan Ave.


Liparische Iⁿ
Ustica
Stromboli
G. v. S.Eufemia
Catanzaro
G. v. Squillace
Lipari
Vulcano
K.di Gallo
Ägadische Iⁿ
Trapani
PALERMO
Termini
MESSINA
Aspromonte-Geb.
REGGIO
Str. v. Messina
K. Spartivento
Alcamo
M. 1975 le Madonie
Taormina
Marsala
Sizilien
Ätna 3279
CATANIA
Caltanissetta
Agrigento
Pto Empedocle
Augusta
Caltagirone
Siracusa
Ragusa
Modica
I.Pantelleria
I.Correnti
K.Passero
Gozzo
Comino
I.Malta (Britisch)
LaValetta
Linosa (zu Sizilien)
Lampedusa (zu Sizilien)
12
14
16
Swakopmund
Windhuk
Modifizierte Kegelprojektion
Maßstab 1:4.500 000
150 200 250 300 350 400 450
Kilometer

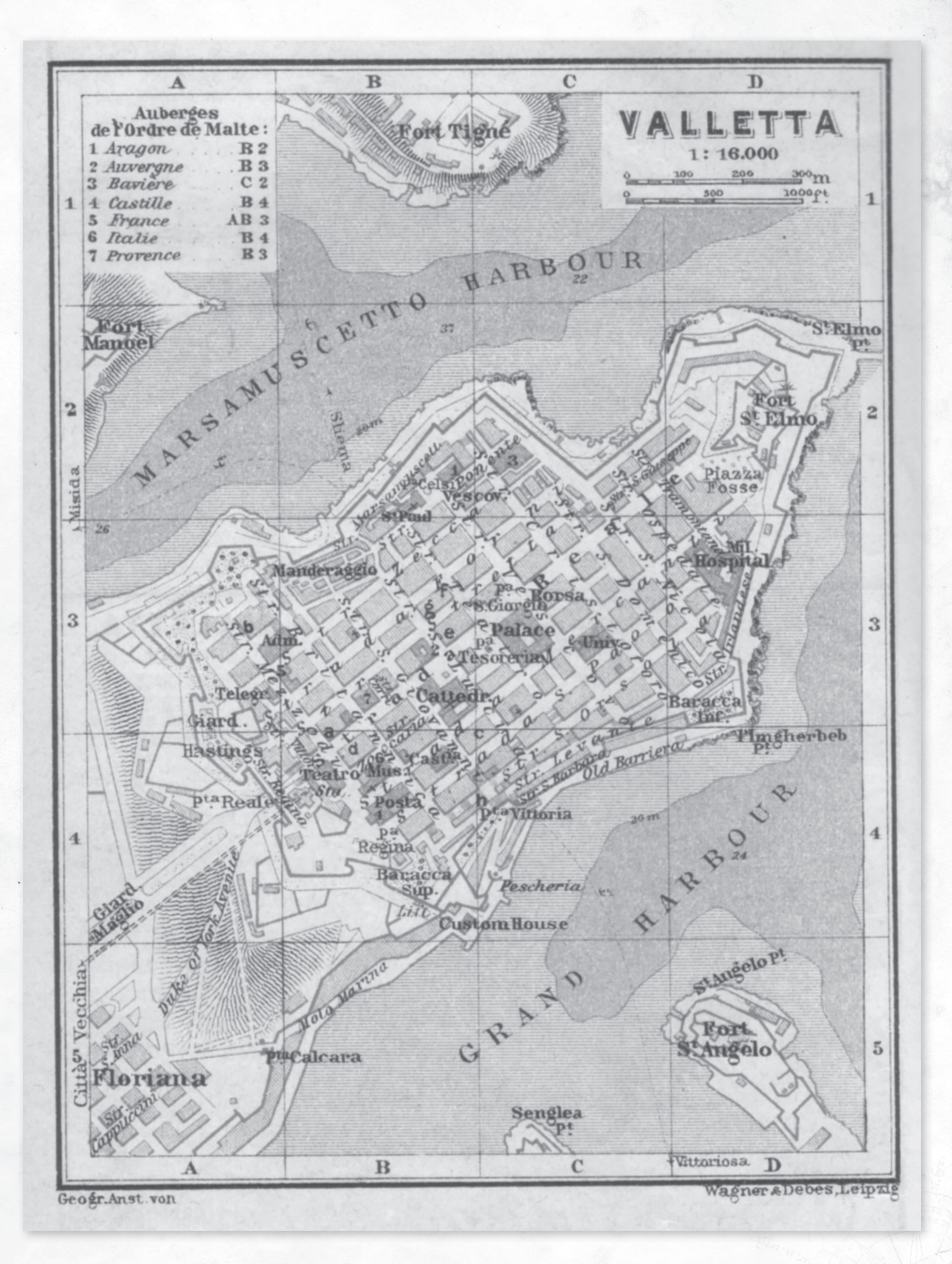
MALTA

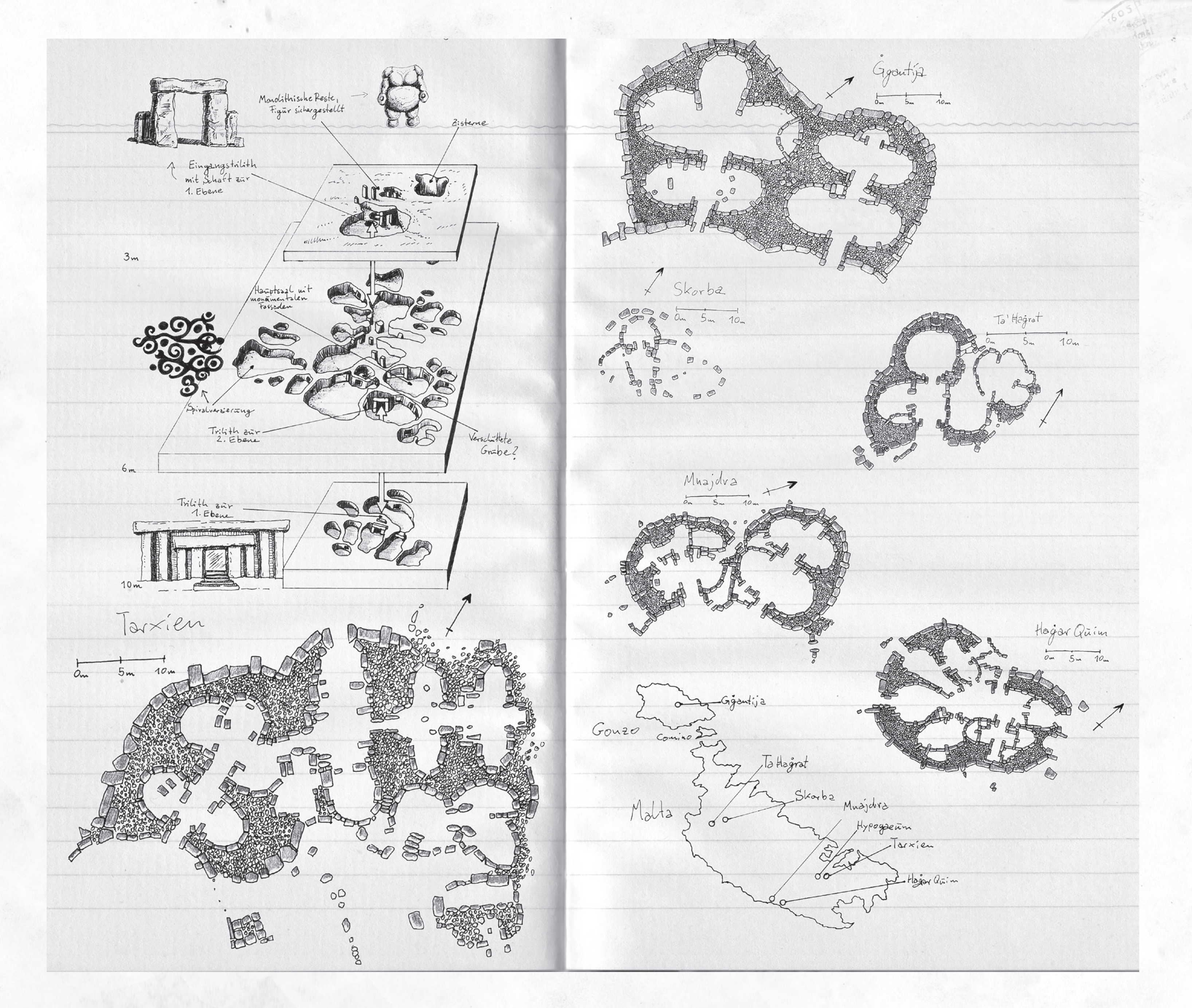
1:320.000

Chilom.

Engl. Miles

Heights in Meters


VALLETTA
1: 16.000
Auberges de l'Ordre de Malte:
1 Aragon B 2
2 Auvergne B 3
3 Bavière C 2
4 Castille B 4
5 France AB 3
6 Italie B 4
7 Provence B 3
Fort Tigné
MARSAMUSCETTO HARBOUR
Fort Manoel
St. Elmo Pt.
Fort St. Elmo
Piazza Fosse
Mil. Hospital
Manderaggio
Borsa
Palace
Univ.
Adm.
Telegr.
Cattedr.
Baracca Inf.
Giard.
Hastings
Tealro
Mus.
Posta
Pta Reale
Pta Vittoria
Old Barriera
Regina
Baracca Sup.
Pescheria
Custom House
GRAND HARBOUR
Giard. Maglio
Duke of York Avenue
Mola Marina
Pta Calcara
Città Vecchia
Floriana
St. Angelo Pt.
Fort St. Angelo
Senglea Pt.
Vittoriosa
Geogr. Anst. von
Wagner & Debes, Leipzig


Monolithische Reste, Figür sichergestellt
Zisterne
Eingangstrilith mit Schacht zur 1. Ebene
3m
Hauptsaal mit monumentalen Fassaden
Spiralverzierung
Trilith zur 2. Ebene
Verschüttete Gräbe?
6m
Trilith zur 1. Ebene
10m
Tarxien
0m 5m 10m
Ġgantija
Skorba
Ta' Haġrat
Mnajdra
Haġar Qim
Gozo
Comino
Malta
Hypogeum

